

PC

LA REVISTA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

AÑO 4 • NUMERO 38

ARGENTINA $ 7,90 • BOLIVIA $ 29 • CHILE $2.990
PARAGUAY G 21.900 • URUGUAY $75 • VENEZUELA $ 3.700



2 CD-ROM!

Demos de I´m Going In, FIFA 2001, Rune, Microsoft Casino, Sacrifice, Zeus, Quake III Arena: Team Arena Screamer 4x4 y más! ¡Add-Ons, patches, extras y videos, más las mejores herramientas y utilidades para tu máquina!

COMMAND & CONQUER RED ALERT 2

Análisis a fondo: Westwood Studios demuestra la verdadera fuerza del RTS

ADEMAS, EN ESTE NUMERO:

- **PREVIEWS**
  Return to Castle Wölfenstein, Fallout Tactics y más!
- **REVIEWS**
  Escape from Monkey Island, FIFA 2001, Blair Witch Volume 2, No One Lives Forever, Sacrifice, Rune, Starship Troopers y mucho más!
- **HARDWARE**
  Guía de compras: los mejores componentes para tu PC

SOLUCIONES: ESCAPE FROM MONKEY ISLAND y BALDUR´S GATE II

EDITORIAL POWER PLAY
www.editorialpowerplay.com

ISSN 0329-5222
9 770329 522002 00038

LA AVENTURA GRÁFICA QUE M

Un argumento que te absorbe de principio a fin lleno de referencias al cine, a la literatura y a los grandes clásicos de la aventura gráfica

Dos mundos completamente distintos con 150 lugares únicos y más de 400 escenarios

70 personajes 3D con más de 1.000 polígonos cada uno y sistema de animación con esqueleto y deformación de malla

Sencillo e intuitivo sistema de manejo que facilita las más de 70 horas de juego

Iluminación con efectos de sombras, luces dinámicas y profundidad de color de hasta 32 bits

Banda sonora original (BSO) con 30 temas para reforzar la tensión dramática

9.000 frases de diálogo con tecnología de sincronía labial en tiempo real totalmente traducido al español y doblado por actores de cine

El proceso de localización más ambicioso de la historia del software de entretenimiento en España

Un presupuesto de desarrollo de 3 millones de dólares (600 millones de pesetas) para culminar una obra maestra

Siglo XXIII. Imagina un universo de mundos paralelos.
Uno donde vive la magia, el arte y la belleza. Otro donde prevalece el orden, la ciencia y la tecnología.

El equilibrio entre estos dos mundos está a punto de romperse. Aquí comienza nuestra historia...

ARCA EL COMIENZO DE UNA NUEVA ERA



CENTRO MAIL Distribuido por Centromail ✆ 4553 - 3520

XTREME PC

AÑO 4 • NUMERO 38



Westwood nos da una lección magistral de cómo hacer un juego de estrategia en tiempo real clásico, aun cuando la tecnología no está totalmente de nuestro lado.

Pag. 19

EDITORIAL

Durante el mes pasado estuvimos ocupados jugando a algunos de los mejores juegos de este año que se termina. Una impresionante cantidad de títulos de gran calidad, muchos de ellos merecedores del Premio Xtreme.

Es normal que a esta altura las compañías nos inunden con sus mejores juegos, ya que todas intentan aprovechar el incremento de ventas propio de Navidad y los primeros meses de 2001. Entre todos esos títulos forman una fuerza de ataque espectacular, que echa por tierra los rumores que hablaban de una muerte paulatina de la industria del entretenimiento para PC a manos de las consolas de la nueva generación, en concreto PlayStation 2 y Dreamcast.

Command and Conquer: Red Alert 2 y Escape from Monkey Island, por ejemplo, llegaron dispuestos a resucitar la estrategia por turnos y las aventuras gráficas, respectivamente, y lo consiguieron sin ningún problema. Otros títulos como Sacrifice y No One Lives Forever nos sorprendieron gracias a su originalidad y excelente realización. Sudden Strike se convirtió en el preferido de muchos estrategas en la redacción, y Rune junto a Tony Hawk´s Pro Skater 2 lograron imponerse como los arcades más jugados del staff. Por el lado de los deportes, FIFA 2001 y Championship Manager Temporada 2000 / 2001 brillaron con luz propia.

Por otra parte, en el momento en que leen esto ya estamos trabajando en otros títulos igualmente poderosos, como por ejemplo Mechwarrior 4: Vengeance, American McGee´s Alice, I´m Going In, Tomb Raider Chronicles, Hitman: Codename 47, Blair Witch Volume 3: The Elly Kedward Tale y Star Trek: The Fallen, entre otros. ¿Impresionados?

Es evidente que la industria de los juegos para PC atraviesa uno de sus mejores momentos, con lo que la discusión sobre su muerte es obsoleta. Esperamos no tener que volver a mencionar ese tema durante mucho, mucho tiempo.

Mientras jugábamos, también estuvimos actualizando día a día el site de XPC en Datafull.com, por ejemplo con nuestras primeras impresiones de Escape from Monkey Island, Blair Witch Volume 1: Rustin Parr, Sacrifice y Command & Conquer: Red Alert 2, para que nuestros lectores tengan la posibilidad de mantenerse informados sobre todas las mayores novedades en juegos y puedan decidirse por compras seguras. Además, los demos y patches más importantes son publicados a diario para que los descarguen en caso de que las ganas de jugar sean insoportables y no puedan esperar a nuestros XCDs.

Una vez más, queremos agradecerles su continuo apoyo tanto sea leyendo nuestra revista como visitando Datafull.com. Sin ustedes, nuestro trabajo no tendría razón de ser.

En nombre de todo el staff de Editorial PowerPlay, tanto de sus directivos como de colaboradores y amigos, les deseamos una Feliz Navidad y un espléndido Año Nuevo.

XTREME PC

LA REVISTA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

DICIEMBRE 2000

EDITORIAL

DIRECTOR Y EDITOR Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION

Durgan A. Nallar

DISEÑO Y DIAGRAMACION

DIRECTORES DE ARTE Gastón Enrichetti
Martín Varsano

PROGRAMACION INTERFACE XCD

Diego Alberto Esteves

RELACIONES PUBLICAS

Fernando Brischetto e-mail: xpconline@ciudad.com.ar

PRODUCCION PUBLICITARIA

Andrés Loguercio

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS

Mauricio Urbides e-mail: ventasxpc@ciudad.com.ar

FLORES DE ACERO

Sebastián Di Nardo, Santiago Videla, Máximo Frias, Pablo Benveniste, Rodrigo Peláez, Mario Marincovich, Maximiliano Ferzzola, Rodolfo A. Laborde, Pedro F. Hegoburu, Diego Vitorero

COLABORARON EN ESTE NUMERO

Pablo Balut, César Isola Isart, Sebastián Riveros, Leonardo Panthou, Martín A. Espelosin, Lucas F. Antonelli, Guillermo Olmedo

IMPRENTA

New Press Grupo Impresor S.A. Paraguay 264, Avellaneda

DISTRIBUCION

CAPITAL Y GBA HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510

INTERIOR D.I.S.A., Pte. L. S. Peña 1832/36
Bs. As. Tel.: 4305-3160

XTREME PC ®, es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano y Gastón Enrichetti. Editada por Editorial PowerPlay®, Paraguay 2452, 4° "B", Capital Federal, C.P. 1121. Tel.: 54-11-4961-8424 Buenos Aires, Argentina. E-Mail: xtremepc@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad N° 931582. ISSN 0329-5222
Las notas firmadas, son opinión de sus respectivos autores.

Impresa en Argentina. Noviembre de 2000.

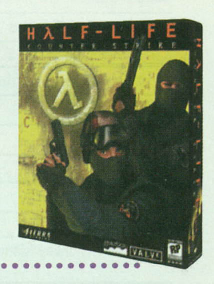


Por fin apareció Counter-Strike 1.0



El popular mod multiplayer del grossísimo Half-Life, que estaba en versión beta desde primavera del 99, tiene al fin su versión 1.0. Esta nueva entrega, bastante mejorada por cierto, incluye tres armas nuevas -dos de ellas son la pistola Gooseman FN 57 y la H&K UMP .45-, personajes más definidos y un par de retoques más en los fondos y las texturas que lo dejaron espectacular.

El mod es para aquellos que tengan Half-Life instalado en sus máquinas y pueden instalarlo completito desde nuestro XCD 2. ¡Compañeros de la redacción, prepárense! Los viernes por la tarde serán más cruentos que nunca je, je... ¡no se permiten snipers, canté!



Vuelta a hacer para Ultima Online

Origin Systems está trabajando duro y parejo en su nuevo Ultima Online: Third Dawn, que estaría listo para principios del año próximo. El mismo tendrá personajes en 3D totalmente animados y hasta con gesticulaciones para darle más naturalidad. Se usó además para este mismo fin la técnica conocida como "motion capture". Se estima que serán alrededor de 200 los personajes en Third Dawn y que las animaciones ascienden por lo menos a 700. También se trabajó largo y tendido en el nuevo sistema de iluminación y sombras, una nueva tierra para explorar con más de una docena de monstruos nuevos, un sistema de partículas para los efectos de magia y hechizos y unas cuantas mejoras en lo que a sonido y música se refiere. Podría decirse que la gente de Origin no estuvo de brazos cruzados estos últimos tiempos.





"Third Dawn ofrecerá a los jugadores una manera muy distinta de descubrir el mundo virtual de Ultima Online", aseguró Gordon Walton, vicepresidente de servicios online de Origin. "De hecho, no estamos agregando más de lo mismo. Estamos creando tecnología en 3D que destacará la manera de jugar de cada persona e identificará a cada uno de sus personajes. Habrá un enganche emocional entre los jugadores y sus vivencias como nunca se ha visto antes en Ultima Online".

Esperemos que algún día los que vivimos en Latinoamérica también podamos disfrutar a pleno y sin problemas con este tipo de juegos, que son cada vez más y mejores.

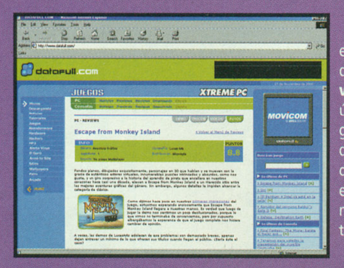
Más Xtreme PC en Datafull.com

Si son de los que se ponían tristes cuando iban llegando a las últimas páginas de Xtreme PC ahora ya no tienen motivo para amargarse. Desde hace poco más de un mes que estamos todos los días poniendo más y más carne al asador: las news que más calientan, previews, reviews, primeras impresiones, demos, patches, trailers, galerías de imágenes y hasta concursos que realmente la rompen en la sección juegos de Datafull.com, como por ejemplo el que hicimos del inconseguible Baldur's Gate II Collector's Edition y que se lo llevó el amigo Pablo Miguel Chiapa.

Primeras Impresiones

A medida que estamos jugando los títulos más importantes del momento hacemos una parada para contarles lo que tenemos entre manos. Aquí encontrarán además un montón de fotos y videos. Durante el mes de noviembre ya pasaron por nuestra nueva sección algunas jóyitas como Blair Witch Volume 1: Rustin Parr, Command & Conquer: Red Alert 2 (con fotos, videos y música en MP3), Escape from Monkey Island y Sacrifice. Y en este mismo momento sin duda podrán encontrar las primeras impresiones de los juegos que estamos recibiendo cada día.

Algunas Reviews en línea durante noviembre	Algunas Previews en línea durante noviembre
3D Ultra Lionel Train Town Deluxe	Anarchy Online
Age of Empires II: The Conquerors Exp.	Arcanum
Airline Tycoon	Black and White
Animorphs	Call of Cthulhu
Army Men World Tactics	Gothic
Blair Witch Volume I: Rustin Parr	Hitman: Codename 47
Breakout	I'm Going In
Daria's Inferno	Kingdom Under Fire
Deus Ex	Mechwarrior 4: Vengeance
Diablo II	Neverwinter Nights
Dino Crisis	realMYST
Escape from Monkey Island	Red Faction
FIFA 2001	Simsville
Fort Boyard: The Quest	Startopia
Kiss Pinball	Stupid Invaders
Odyssey	The Dreamland Chronicles
PC Fútbol Clausura 2000	Tomb Raider: Chronicles
Road Wars	Tribes 2



Así que ahora no hay excusa para estar desinformado, ¿eh? Todos los días tendrán a su disposición, en **www.datafull.com** lo último de lo último de la industria de los videojuegos, en gran parte todo aquello que quisimos poner en nuestras revistas y que no pudimos por una cuestión de espacio. ¿Querían más? Ahora tienen más. Disfrútenlo y después nos cuentan.

noticias
de último momento

Deus Ex se quedó con la corona de laureles

La British Academy of Film and Television Arts (BAFTA) eligió (y muy bien por cierto) a Deus Ex como Juego de PC del 2000. BAFTA es nada menos que la organización líder del Reino Unido que promueve y premia a las mejores películas, programas televisivos y multimedia. En pocas palabras, algo muy grosso dentro de Europa y que se equipara al Oscar en los EE.UU., sólo que este último no le da ni bola al tema juegos.

"Haber ganado el BAFTA al Juego de PC del 2000 es algo simplemente increible", comentó entusiasmado Warren Spector, Director de Proyecto de Deus Ex. Y agregó, "No es la primera vez que se me asocia con titulos mencionados o galardonados con algún que otro premio pero ninguno es tan prestigioso como éste. Pero lo que más valor le da a este premio es el hecho de que no estábamos seguros de cómo iba a ser la respuesta de la gente con respecto a lo que haciamos. El equipo de Deus Ex trabajó muy duro para darle a los jugadores una experiencia nunca antes vivida. No les puedo decir lo importante que es para todos nosotros el reconocimiento de la gente, que hayan podido valorar lo que queriamos lograr desde que empezamos a desarrollar Deus Ex. Tendría que agradecer a toda la gente involucrada en el desarrollo de esta maravilla pero más que nada debería agradecer a los jugadores".

No, Warren, somos nosotros los que tenemos que darte a vos las gracias...

Otro ganador: Ground Control

Ground Control viene arrasando a lo loco. Estuvo ahí nomás de ganar el premio BAFTA a Juego PC del Año (los nominados eran Ground Control, Shogun: Total War y Deus Ex). Y si bien no ganó este último, el premio se lo llevó Deus Ex, se hizo con varias menciones de importancia, entre ellos el EMMA. Este galardón al Mejor Juego de Estrategia fue entregado por una sociedad conocida como Society of Old and New Media, ubicada en Amsterdam, la tierra de los molinos y los tulipanes. ¿Qué me cuentan?

Recordemos que está en los locales especializados desde principios de este mes la expansión oficial de Ground Control, intitulada Dark Conspiracy.



Y tú ¿Dónde compras?





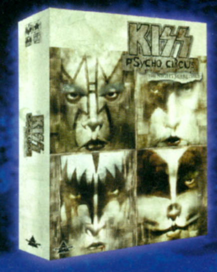




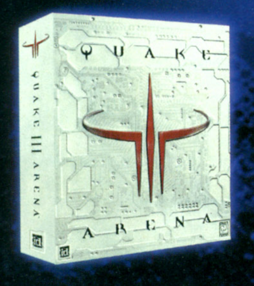


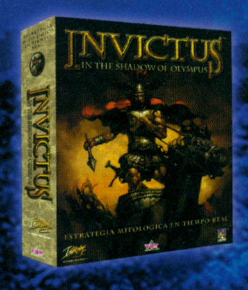























fiera
.com
Y tú ¿dónde compras?
Unreal
TOURNAMENT
GAME OF THE YEAR
EDITION

lanzamientos nacionales

una completa reseña de los títulos próximos a salir en nuestro país

TITULO	GENERO	COMP.	DIST.
Carmageddon 2000	Acción / Arcades	SCI	Tele Opción
Rune	Acción / Arcades	G.O.D	Tele Opción
Sacrifice	Estratégicos	Interplay	Edusoft
FIFA 2001	Deportes	EA	Microbyte
Zeus	Estratégicos	Sierra	GTC Ribbon
Power Tank	Acción / Arcades	FX Int.	Centro Mail
Crimson Skies	Acción / Arcades	Microsoft	Microsoft
Hitman: Codename 47	Acción / Arcades	Eidos	GTC Ribbon
C&C Red Alert 2	Estratégicos	Westwood	Microbyte
Midtown Madness 2	Acción / Arcades	Microsoft	Microsoft
Combat Flight Sim. 2	Simuladores	Microsoft	Microsoft
The Longest Journey	Aventuras / RPG	FX Int.	Centro Mail
The Curse of Monkey Isl.	Aventuras / RPG	Lucas Arts	Microbyte

5 cortitas

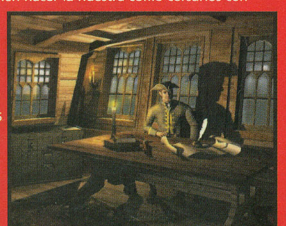
The Fallen salió tarde pero seguro

Star Trek Deep Space Nine: The Fallen al fin salió a la venta, después de un montón de idas y venidas, excusas y cuentos de todo tipo. Desarrollado por The Collective y publicado por Simon y Schuster Interactive, The Fallen combina elementos del género acción y aventura por igual y corre bajo el engine de Unreal Tournament. Veremos si The Fallen resulta tan pero tan bueno como Voyager Elite Force...

Sea Dogs llegó a buen puerto

Hace rato que no tenemos ante nuestras narices algún buen juego para PC de piratas... bueno sí, está el nuevo Escape from Monkey Island pero nosotros nos referíamos a algo más en serio. Algo más parecido al mítico Pirates de Commodore 64. ¿Alguien se acuerda lo bueno que estaba?

La espera llegó a su fin porque ya está disponible Sea Dogs, el juego de piratas de Bethesda en el que podremos optar por pelear para alguno de los grandes imperios europeos (Inglaterra, Francia o España) o bien hacer la nuestra como corsarios con nuestra clásica bandera negra con la calavera y los huesos cruzados. ¡Muheheheh! Vayan revisando sus arcones porque éste está muy pero muy bueno, ¿eh?



Ya está disponible Siege of Avalon Capítulo 3

Unos pocos días después de la fecha de cierre del número pasado de Xtreme PC apareció lista para ser bajada de Internet la tercera parte de Siege of Avalon, el juego de Digital Tome que se vende por episodios (6 en total) con una perspectiva muy similar a la de Diablo II, gráficos chiquititos pero recontra detallados y de una calidad fuera de lo común. Esta tercera parte, a diferencia del primero y segundo episodios, es una expansión especialmente preparada para todos aquellos que tengan como personaje a un guerrero, que no es obligatorio finalizar para llegar al episodio número 6, la Gran Final, aunque se aconseja jugarla por varios motivos: para entender mejor la historia, para ganar más puntos de experiencia y estar mejor preparados para la final y, más que nada, para que tengamos que empeñar hasta los calzones. La cuarta y quinta también son expansiones, una para cada tipo de personaje, es decir, una para mago, un guerrero y la tercera y última para scouts (exploradores, bah). Esta historia continuará...

Los hackers estuvieron haciendo de las suyas en Battle.net

Tanto las páginas web de Blizzard como su server Battle.net, fueron recientemente saboteadas por un hacker. Como resultado, muchos de los que querían entrar a estas páginas se terminaron quedando con las ganas por un par de días. Blizzard, ni corta ni perezosa, notificó del acto al FBI y a las agencias de investigación europeas y ya están todos a la caza del / los individuos involucrados en este acto vandálico. En el site oficial de Diablo II apareció una nota diciendo: "Los ataques a nuestro server no serán tolerados y Blizzard irá hasta el límite de sus posibilidades para perseguir al delincuente con el respaldo de la Ley". ¡En la que te metiste, chabón!

Se atrasa la fecha de salida de Settlers IV

¡Cuándo no...! En esta ocasión los atrasados son los de Blue Byte y su juego de estrategia en tiempo real, Settlers IV, que fue pospuesto hasta principios de 2001, enero del año que viene para ser un poco más precisos. Digamos que esta noticia no nos sorprende del todo ya que habían avisado hace muy poco que se cancelaba la prueba de la versión beta. Según Blue Byte, la evaluación fue pateada para más adelante para darle al equipo de programadores la posibilidad de terminarlo para las vacaciones de verano nuestras.



xtremecd

XCD 1

DEMOS
FIFA 2001
I'm Going In
Microsoft Casino
Quake III Team Arena
Rune
Screamer 4x4
Severance: Blade of Darkness
Warm Up!

PATCHES
C&C: Red Alert 2 v1.02
Crimson Skies 1.02
Escape from Monkey Island 1.1
Rune 1.01
Sudden Strike 09.11.2000
Unreal Tournament 436

OTROS
DX-Ball Game
NoLimits
Warcraft III (video gameplay)
¡Wallpapers de primera!

ADD-ONS
C&C: Red Alert 2 Editor
Half-Life: GoldenEye Full Beta 1.6

VIDEOS
C&C: Red Alert 2: ¡Tanya en acción!

XCD 2

DEMOS
Sacrifice
Zeus: Master of Olympus

PATCHES
Midtown Madness 2 v1.01
Sacrifice (Beta Patch 1)
Starship Troopers v1.1

HERRAMIENTAS
ACDSee 3.1
AntiVirus eXpert (AVX) 2000 Pro
AVX for ICQ
DirectX 7.a (inglés)
DirectX 8.0 (inglés y español)
Download Accelerator Plus 4
DRIVERS (DVD, Joysticks, Pads, Monitores, Motherboards, Mouse, Sonido y Video)
GetRight 4.3.0
Go!Zilla 3.9
HyperSnap-DX 4
ICQ 2000b v4.60 #3278
Internet Explorer 5.5 en Español
Internet Explorer 5.5 en Inglés
MagicSpell 0.25
MSN Messenger 3.5 (Inglés y español)
mIRC 5.81
MusicMatch Jukebox 6.0
Netscape 6.0
Quick Notes Plus 3.0
Quicktime Video Player 4.1.2
RealPlayer 8.0
Sonique 1.808a
TextPad 4.3.2
TV Tool 4.8
Tweak UI Win2000
Tweak UI Win98/98SE/Me
Winamp 2.7 Full
Windows Commander 4.51
Windows Media Player 7
Winrar 2.71
Winzip 8.0

ADD-ONS
Counter-Strike 1.0 Full
Front Line Force 1.0

VIDEOS
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

EXTRAS
Wallpapers.
Indice de XPC actualizado al número 37.

MechCommander 2 tiene site propio

El mismo cuenta con un reportaje exclusivo a Mitch Gitelman, uno de los principales del área de programación, detalles de la historia, screenshots y hasta una sección denominada MechBay, donde podremos echarle una ojeada a cinco de los mechs que aparecerán en el RTS que está preparando Microsoft para otoño del 2001. Obviamente, las diferentes secciones tendrán sus updates a medida que se vaya avanzando en el desarrollo de este importante título. Dénse una vuelta si tienen Internet.

LOS ARCHIVOS SECRETOS DE XTREME PC



Diego E. Vitorero

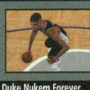
Alias: Jerry, Diega.
Edad: 26
Géneros preferidos: Deportes, FPS y arcades en general.
Clásicos favoritos: Half Life, Quake, Doom, Tony Hawk´s Pro Skater y cientos de fichines de los 80´s.
Música: L. A. Guns, Skid Row, Pantera y cualquier género musical menos cumbia y marcha.
Hobbies: Jugar con mi PC, PlayStation o Dreamcast. Jugar Football Americano todos los sábados desde hace 3 años. Mirar la ESPN.
Lo que ama: La vida por sobre todas las cosas. Mi novia (Luciana). Mi perro (Dante). Los ideales. Mi trabajo. Los deportes americanos y los X-Games. Y miles de cosas más.
Lo que odia: La injusticia e hipocresía. La falsedad. Que la gente no diga "hola", "gracias" y "por favor". La política. Levantarme temprano. El caretaje y algunas cosas del mundo "Fashion" que nos rodea. Y miles de cosas más.

fechas de salidas

Alone in the Dark: TNN	Darkworks / Infogrames	Enero 2001
American McGee's Alice	Rogue / EA	Fines de 2000
Anachronox	Eidos	Primavera 2000
Arcanum	Troika Games / Sierra	Primavera 2000
Battle Isle: The Andosia War	Blue Byte	Diciembre 2000
Black & White	LionHead / EA	Principios 2001

EverQuest: The Scars of Velious
Compañía / Distribución: Verant / Sony
Fecha de Salida: Diciembre 2000

Clive Barker's Undying	EA	Diciembre 2000
Comanche 4	Novalogic	Primavera 2000
Commandos 2	Pyro Studios / Eidos	Verano 2001
Deus Ex 2	Eidos	Verano 2001
Dragon's Lair 3D	Blue Byte	Otoño 2001



NBA Live 2001
Compañía / Distribución: EA Sports
Fecha de Salida: Enero de 2001

Duke Nukem Forever	3D Realms	¿For Never?
Echelon	Bethesda	Verano 2001
Evil Dead: Ashes 2 Ashes	THQ	Invierno 2001
Freedom: First Resistance	Redstorm	Verano 2001
Freelancer	Microsoft	Diciembre 2000

Oni
Compañía / Distribución: Bungie
Fecha de Salida: Enero de 2001

Giants: Citizen Kabuto	Interplay	Verano 2001
Good & Evil	GT Interactive	Primavera 2000
Hitman: Codename 47	Eidos	Primavera 2000
I'm Going In	Eidos	Primavera 2000
Loose Cannon	Microsoft	Primavera 2000



Quake III Arena Mission Pack
Compañía / Distribución: id Software
Fecha de Salida: Diciembre 2000

Max Payne	G.O.D.	Fines del 2000
MechCommander 2	Microsoft	Primavera 2000
Mechwarrior 4	Microsoft	Primavera 2000
Need for Speed: M. City	EA	Diciembre 2000
Neverwinter Nights	Interplay	Fines de 2000

Resident Evil 3
Compañía / Distribución: Capcom
Fecha de Salida: Diciembre 2000

Pretorians	Eidos	Verano 2000
Sid Meier's Civilization III	Firaxis / Microprose	Fines de 2000
SimMars	Maxis / EA	Primavera 2000
Simsville	Maxis / EA	Otoño 2001
Star Wars Ep. I: Obi-Wan	LucasArts	Primavera 2000



Starfleet Command Volume II
Compañía / Distribución: Interplay
Fecha de Salida: Diciembre 2000

Startopia	Eidos	Diciembre 2000
The World is not enough	EA	Verano 2001
Thief 3	Eidos	Verano 2001
Warcraft III	Blizzard	Otoño 2001

Tribes 2
Compañía / Distribución: Sierra
Fecha de Salida: Diciembre 2000

Wizardry VIII	Sir Tech	Verano 2001

Fechas estimativas de lanzamiento en los Estados Unidos. Todas las fechas están sujetas a cambios por parte de las compañías.

Teppro inauguró nuevas oficinas

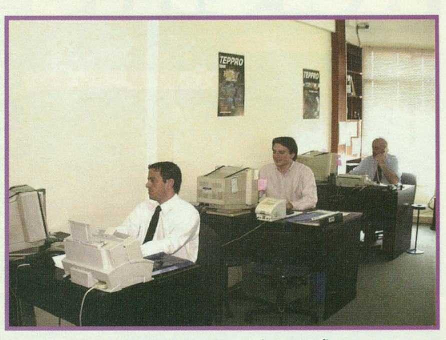
Teppro Technology S.R.L. hace más de tres años que es representante exclusiva en el país de Teppro International, dedicada a la comercialización de placas aceleradoras gráficas. Nos trasladamos a las nuevas oficinas de la empresa, sitas en la calle Catamarca 177, Piso 6, en el barrio de Once, en respuesta a la gentil invitación de Pablo Ho, Socio Gerente para Teppro, y aprovechamos para hacerle unas preguntas.

XPC: *¿Es posible el crecimiento de una empresa en el mercado argentino actual y trabajando sólo un tipo de producto?*

TEPPRO: Si ofrecen productos de calidad, garantía total y servicio post venta, no solo pueden crecer sino además liderar el sector del mercado al que están orientadas. Es el caso de Teppro, que ensambla las tarjetas en origen bajo normas ISO 9000/9001 y actualiza constantemente sus controladores, ofreciendo una amplia compatibilidad con los juegos y con aplicaciones profesionales de diseño y CAD. Actualmente trabajamos con los chipsets de NVIDIA, que es líder en su rubro a nivel mundial. Nuestra filosofía es brindar productos de gran calidad al menor precio posible.

XPC: *¿Qué pueden esperar los jugadores hoy y en el futuro de Teppro?*

TEPPRO: Hoy somos una de las marcas más reconocidas del mercado. En este sentido queremos agradecer especialmente a XTREME PC, que nos acompañó durante estos últimos 3 años, informando cada uno de nuestros lanzamientos y la performance de cada producto en forma profesional y sin ningún tipo de concesiones. También aprovechamos para agradecer a nuestros clientes



(jugadores, diseñadores, arquitectos, etc.) que confiaron en nuestros productos. Del futuro, bueno, los jugadores pueden estar seguros que nuestros principales esfuerzos estarán siempre orientados a brindar las mejores placas a buen precio, y en tener los mejores servicios post venta y de soporte técnico. Ese es nuestro compromiso.

XPC: *¿Qué ofrecen concretamente en este aspecto?*

TEPPRO: Algunos de los beneficios que otorga ser propietario de una placa Teppro es el servicio de RMA "0" hasta un máximo de 48 horas, servicio gratuito de instalación o configuración y solución de conflictos. Es importante destacar este servicio debido a la cada vez mayor complejidad de las aceleradoras 3D. Además, para aquellos que aún no tienen una placa Teppro, ofrecemos un servicio gratuito de chequeo de compatibilidad.

Blair Witch 3: The Elly Kedward Tale ya está en los negocios

Así es, señoras y señores. Con ésta ya van tres historias de horror basadas en la película que recaudó mucho más de lo que sus propios creadores esperaban. The Elly Kedward Tale es un juego de acción en tercera persona que ubica al jugador en los pantalones de Jonathan Pyre, un ex sacerdote que se transforma por motivos poco claros en un sombrío cazador de brujas del año 1785. ¡Guau! Jonathan viaja a Blair para investigar sobre la desaparición de un puñado de chicos que tiene lugar poco después de que Elly Kedward, la infame bruja, se mete en los oscuros bosques a hacer de las suyas, bosques que no son nada comparados a los horrores que nos aguardan en el tétrico pueblo de Blair. Pero tratándose de un cazador de brujas, Pyre está acostumbrado a este tipo de cosas y por si todo eso fuera poco, puede hacer uso de armas convencionales y hechizos para combatir a los seguidores del mal, cosa que sí o sí tiene que hacer, a la vez que busca a los pibes secuestrados. El juego, desarrollado con el engine de Nocturne, promete hacernos saltar del susto varias veces.



Para jugar con la luz prendida y un par de calzoncillos de repuesto. ¡Ay, mamita querida!

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Red Storm Entertainment
INTERNET: www.redstorm.com
FECHA DE SALIDA: Verano de 2001
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Acción/Arcades

Anne McCaffrey's Freedom First Resistance

No hay peor enemigo que aquel que ya no tiene nada por perder

Por Rodolfo "Fito" Laborde



Todos conocen a Red Storm por sus juegos de acción y estrategia. First Resistance, basado en la exitosa trilogía de ciencia ficción de Anne McCaffrey, combina todo esto con una buena dosis de aventura y una pizca de RPG, todo en tercera persona. Freedom First Resistance (FFR) resulta ser más de lo mismo... pero distinto.

Bajo la atenta supervisión de Anne McCaffrey y un selecto equipo de programadores, diseñadores y unos cuantos artistas de primera se desarrolló Freedom First Resistance, de pronta aparición en los locales. Según Red Storm, el juego será una continuación de la novela y a la vez una historia unitaria que también podrá ser entendida por cualquier jugador, incluso aquel que jamás haya leído alguno de los libros que componen esta trilogía.

Cuando se escucha hablar de Red Storm lo primero que nos suele venir a la mente es la saga Rogue Spear. Y Rogue Spear nos remite a mucha documentación en armas, acción, armas y más armas. FFR tendrá mucho en común en este sentido ya que en él hará su aparición algo más letal que estas máquinas de escupir fuego: Angela y compañía, un grupo de forajidos con todo en contra, que pelean con uñas y dientes por recuperar su libertad y la del planeta, actualmente en manos de crueles y no menos destructivos invasores.



Llegaron visitas inesperadas: los Cattani

A los problemas que tenía nuestro vapuleado planeta se le sumó uno más guaso todavía. Un día como cualquier otro -y sin previo aviso- aparecieron los Cattani, una raza de extraterrestres con malas intenciones que se la rebancaban. Pronto hubo enfrentamientos que culminaron en un rotundo "palo y a la bolsa" para los humanos. De ahí en más todo fue de mal en peor. Los tipos estos se sintieron como panchos por su casa, se asentaron en la Tierra y empezaron a armar campos de concentración entre las ruinas de las ciudades para que nosotros, los humanos, no les rompiéramos los kinotos. El panorama no podía ser más desalentador: el hambre, el frío y la más completa miseria se apoderaron de la gente.

Es ahí cuando entrará en escena nuestra heroína Angela, de onda bastante similar a Sarah Connor en Terminator 2, sólo que con pelo mucho más oscuro y algo más corto. Ella, junto a un reducido equipo de desesperados, tendrán que actuar de la misma manera que lo hacía la guerrilla francesa durante la Segunda Guerra Mundial, colocando bombas, haciendo todo tipo de sabotajes y, en definitiva, intentando hacerle la vida imposible a los duros y corpulentos Cattani a lo largo de 17 misiones, tres aventuras y un par de misiones secundarias. FFR incluirá entre muchas otras cosas la posibilidad de conversar con otros personajes, pelear cuerpo a cuerpo y resolver unos cuantos puzzles que se irán presentando a medida que vayamos avanzando en la historia.

Hay que reconocer que este juego promete y mucho

Como podrán ir viendo por las imágenes de esta página, no se necesita ser ningún genio para darse cuenta que este podría ser uno de los últimos grandes títulos de PC para lo que queda de este año. Esperemos no terminar desilusionados. No suele ser la costumbre de Red Storm.


Los grandes comandantes no hacen el trabajo de los peones.
No importa lo que los demás digan, la espátula no es más poderosa que la espada. Con SideWinder® Strategic Commander, podés finalmente focalizarte en comandar tu ejército. Eso es porque con solo presionar un botón podés ordenar la construcción de vastas infraestructuras. Unir legiones de tropas. Delegar terrenos completos. O saltar a cualquier punto en el campo de batalla. Setealo con tu teclado y mouse. Modificalo para 72 funciones diferentes. Y dejá que haga el trabajo sucio así estás libre para planear estrategias a la velocidad del pensamiento. Lo único que no vas a poder hacer es la coreografía de tu marcha victoriosa.
Estamos trabajando en eso.
MICROSOFT
SIDEWINDER
STRATEGIC COMMANDER
Adquirilo en Musimundo, Compumundo, Garbarino, Exxo, Falabella y Auchan

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Gray Matter Studios / id Software / Activision
INTERNET: www.activision.com
FECHA DE SALIDA: ¡Cuando esté listo!
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Acción / Arcades

Return to Castle Wölfenstein

Achtung! B.J. Blazcowicz regresa para poner a los nazis en su lugar. ¡Tiembla el Führer!

Por Sebastián Riveros



arecía extraño pero el cadáver del soldado nazi no había hecho ningún ruido al caer al suelo. El pobre bastardo nunca vio el rostro de su asesino. Si hubiese volteado a tiempo hubiese visto a B.J. Blazcowicz, agazapado en la sombra de su celda. Pero no fue así. Ahora, B.J. ya tenía un cuchillo y una Luger 9mm. Y la mayor aventura jamás vista en PC estaba a punto de comenzar.



Corría el año 1992. Nuestras máquinas utilizaban las últimas encarnaciones del DOS. Y los nombres John Romero, John Carmack y Tom Hall no significaban nada para nosotros. El 5 de mayo, eso cambió para siempre. Todo el mundo comenzaba hablar de ese juego Wolf 3D, de cómo estaba lleno de acción, de que tenía escenarios en 3D, de cómo no se parecía a nada que se hubiera visto antes. Eso no era enteramente cierto. El juego no era realmente 3D y tampoco fue el primero en su tipo. Pero no importaba. No era sólo un juego, era una experiencia. Y nos enfrentábamos con enemigos de fantasía, pero con una raíz muy real. Un enemigo tan maligno y retorcido que representaba lo peor que se había visto en la historia de la humanidad.

Wölfenstein, la leyenda

Wölfenstein 3D era una nueva versión de un clásico de Apple II llamado Castle Wölfenstein, que también tuvo varios seguidores allá por 1981. Nuestro rol era el de B.J. Blazcowicz, un miembro de las recientemente formadas fuerzas especiales. Nuestra misión: infiltrarnos en el castillo Hollehammer y robar los planes de la operación Eisenfaust (Puño de Hierro), un siniestro plan ideado por el diabólico Dr. Schabbs y aprobado por Adolf Hitler para crear un imparable ejército de zombies que significaría el fin de los aliados. Ahhh... ¡Qué hermosos recuerdos! Esas noches interminables, matando zombies, pastores alemanes y oficiales de la SS. Esas horas perdidas buscando las habitaciones secretas y la potente BFG, que nos permitiría echar por tierra las ambiciones del Führer. Los disparos y los gritos de "Gott!' y "Mein Leben!". El juego fue un éxito inmediato y produjo tres consecuencias. La primera, una secuela, Spear of Destiny, en la que B.J. debía apoderarse de la lanza romana que se usó durante la crucifixión de Cristo y que daría a Hitler incalculable poder. La segunda, el crecimiento de id, que cambiaría el mundo con el lanzamiento de Doom y establecería a los FPS como un género definido. Y la última, la embestida de los políticos y grupos pseudo moralistas contra el mercado de los video juegos que dura aún hasta hoy.

El presente

Al parecer, id Software ha completado el círculo. Luego de sus experimentos en que favorecían el modo Multiplayer, vuelven a las fuentes con el título que los lanzó a la fama. Carmack y su gente están ocupados con Quake III Team Arena y el esperado regreso de Doom (ésa es otra historia). Es por eso que Return to Castle Wölfenstein ha que dado en manos de Gray Matter Studios.

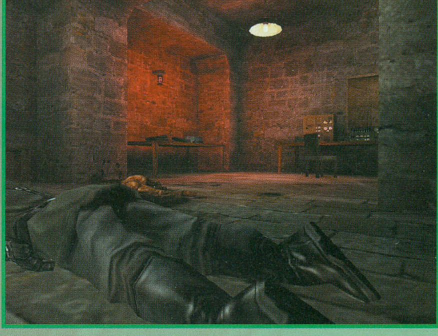
Gray Matter nace de las cenizas de Xatrix Entertainment, responsables de Redneck Rampage y Kingpin: Life of Crime, un título lleno de atmósfera (y malas palabras), pero que cuyo potencial no pudo realizarse por completo a causa de la deficiente inteligencia artificial y armas poco originales. Los chicos de Gray Matter no están solos en esto. id los apoya en todo y los vigila de cerca. Después de todo, Wölfenstein es su licencia y no quieren que nada salga mal.

El enfoque del juego ha sido actualizado para que esté a la altura de los FPS de hoy. Nada de perder horas buscando la llave dorada. Es evidente que, con id en el proyecto, el juego utilizará una versión modificada del engine Quake III que ya ha dado resultados excelentes en juegos como Star Trek Voyager: Elite Force. Gray Matter ya está aprovechando el poder del engine al máximo para crear ambientes y adversarios dignos de esta saga. Las texturas y skins prometen ser de lo mejor. Nos encontraremos con soldados de todo tipo, zombies, monstruos sin piernas y otras aberraciones creadas por experimentos genéticos o invocadas mediante alguna ciencia oculta. El diseño tiene el sello indiscutible de id. Varios monstruos son una mezcla entre un soldado Nazi y los inolvidables Stroggs de Quake II. Gray Matter también está prestando mucha atención a la inteligencia artificial para hacerla superior a todo lo conocido. Los Nazis utilizarán tácticas de grupo para eliminarnos. Utilizarán granadas cuando necesiten una ventaja táctica, como sucedía en Half-Life y también recogerán y nos devolverán las que les arrojemos nosotros. Lejos de la conducta suicida que exhibían en Wolf 3D, estos nazis se cubren de nuestras balas y hasta huirán de nosotros sin pelear si tenemos un arma muy superior como, por ejemplo, el BFG. Y hablando del BFG, las armas también prometen bastante. Tendremos a disposición todas las que podamos obtener de las frías manos de nuestros enemigos como así también varias armas experimentales, como el cañón Tesla, y un lanzallamas. Si tomamos como referencia el lanzallamas del Kingpin, la cosa se puede poner bastante divertida.

Los secretos del Reich

Ciertos detalles del juego permanecen aún en secreto. La historia, por ejemplo, parece incluir los elementos que encontramos en los 2 juegos anteriores, pero ni Gray Matter ni id han dado mayores detalles al respecto. Según los escasos datos que tenemos el juego comienza igual que Wolf 3D, con B.J. en su celda. Los nazis llevan a cabo sus horribles experimentos hasta que una falla resulta en la invocación de zombies hambrientos. B.J. aprovecha la confusión para escapar y los Nazis lo buscan mientras se enfrentan a la horda zombie. Una historia desarrollada y compleja no era un requisito tan importante en 1992 y varios juegos de id resultaron exitosos sin ella, incluyendo el Quake original. Sin embargo, el público también ha cambiado y se ha vuelto mucho más exigente en la era post Half-Life. Esperamos que Gray Matter sepa ponerle algo de sal y pimienta al asunto para garantizar la experiencia single player que estamos esperando. También sabemos que el juego tendrá un elemento Multiplayer pero, una vez más, id y Gray Matter han preferido llamarse a silencio sin aportar mayores datos.





Más de uno de ustedes debe estar sentado en medio de un lago de baba, soñando con más noches sin dormir, eliminando Nazis y monstruos. Una mala noticia es que los requerimientos podrían llegar a ser un poco altos para disfrutar del juego como se debe. Otra mala noticia es que van a tener tiempo para ahorrar y poner la máquina a punto ya que, si bien estaba planeado que el juego viese la luz en Navidad, id acaba de dar carta blanca a la gente de Gray Matter para que se tomen todo el tiempo necesario para terminar el juego y refinar hasta el último detalle.

Qué les puedo decir; la espera nos está matando. Pero sabemos que con id involucrado en el proyecto, la espera va a valer la pena. Para los que todavía jugamos al original, la noticia de una nueva versión de Wolf no podía llegar en mejor momento, sobre todo después del paso en falso que resultó ser Mortyr. Y para los que se perdieron de jugarlo, ésta es su mejor oportunidad para tomar ese BFG y poner fin a la amenaza Nazi para siempre.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Micro Forté / Interplay
INTERNET: www.interplay.com
FECHA DE SALIDA: Todavía no hay fecha.
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Aventuras / RPG

Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

Después de una prolongada siesta, la serie Fallout se prepara para su regreso triunfal haciendo lo que mejor sabe hacer... arrasar con todo



Por Santiago Videla



Sin lugar a dudas, la saga de los Fallout se ha ganado un lugar muy especial en el corazón de todos los fanáticos del género. Hasta el momento, nadie fue capaz de llenar el vacío que se produjo luego de su segunda parte, por lo que las expectativas sobre este nuevo episodio son más que elevadas.

Manteniendo el clásico estilo que caracterizó a esta serie y al mismo tiempo con algunos importantes cambios con respecto a los títulos anteriores, Fallout Tactics promete ser la respuesta a las plegarias de todos los fans de este alucinante universo post-apocalíptico.

Descontrol a gran escala

Al margen de lo que muchos puedan pensar, este juego no será una continuación directa de la serie, por el simple hecho que la acción transcurrirá en un período intermedio entre lo sucedido en Fallout y Fallout 2 pero, más allá de eso, Fallout Tactics promete tomar un rumbo diferente dejando de lado su tradicional estilo, en el que teníamos a un único protagonista principal, para dar paso a una aventura en la que la acción será mucho más intensa y el trabajo en equipo algo fundamental para sobrevivir.

Desde un primer momento seremos miembros de la ya conocida Hermandad del Acero, mejor conocida como Brotherhood of Steel a lo largo de los juegos anteriores, y en todo momento estaremos al mando de un equipo de seis personas, que podremos seleccionar de un total de 30 postulantes, por lo que la dinámica del juego tendrá un fuerte aire a títulos de la onda de los X-Comm.

Sin haber hecho referencias sobre la historia en sí, el equipo de Micro Forté, a cargo del proyecto, aclaró que en Fallout Tactics la aventura se desarrollará a lo largo de 25 misiones principales, divididas en seis etapas o capítulos, que en determinado momento nos ofrecerán varias opciones, dando como resultado unas 18 misiones alternativas que nos llevarán por un camino o por otro.

Aparentemente, las consecuencias de lo que hagamos en una misión afectarán lo que sucederá en las misiones restantes de ese mismo capítulo, dándole más variedad a la estructura del juego.

Pese a que la trama en sí estará dividida en misiones, parece que esto no se dará de la misma forma que en los ya conocidos X-Comm y similares, sino que el juego tendrá una continuidad similar a la de los anteriores Fallout, e incluso tendremos la libertad de movernos a nuestro antojo por el mapa, exponiéndonos de esa forma a los ya clásicos encuentros al azar, que en más de una ocasión nos servirán para currar aunque más no sea algunos puntitos de experiencia, que siempre son bien recibidos.

Y ya que estamos hablando del tema de la experiencia, esto también va a influir mucho en el desarrollo del juego, porque a pesar de que ahora estemos a cargo de un equipo, cada integrante de nuestro

escuadrón va a ir ganando experiencia por lo que haga y con eso podremos ir mejorando sus habilidades tal y como en los títulos anteriores.

Según parece, también podremos elegir ciertas habilidades especiales de la misma forma que antes, e incluso parece que existirá la posibilidad de que cada quien pueda ganar ciertos atributos de acuerdo con lo que vaya haciendo.

Por el lado del juego en sí, como pueden ver en las imágenes, Fallout Tactics tendrá una interface prácticamente idéntica a la de los otros títulos de esta serie, e incluso el sistema de juego seguirá siendo por turnos al igual que siempre, pero ahora también tendremos la opción de seleccionar un sistema diferente en el que la acción se desarrollará en tiempo real.

Este nuevo sistema de juego será conocido como CTB ("Continuous Turn Based") y aunque al jugar en este modo podamos movernos en tiempo real a nuestro antojo, durante los combates las acciones como disparar usarán un medidor de unidades de tiempo y para volver a atacar tendremos que esperar a que estas unidades se recarguen, cosa que en el modo normal sucedería al pasar de turno.

Entre algunas de las incorporaciones más importantes que veremos, tenemos la utilización de vehículos durante los combates y no como mero medio de transporte como antes, pero eso no es todo. Cada vehículo tendrá su propio menú interno en el que deberemos asignar las posiciones que tomarán nuestros hombres (conductor, acompañantes, o en caso de que el vehículo esté equipado con armas, artillero).

Al mismo tiempo, también vamos a poder apuntar a diferentes secciones de cada vehículo, a fin de darle a sus puntos débiles, como ser las ruedas o el tanque de combustible, o si preferimos podemos optar por incapacitarlo eliminando a su conductor, pero habrá que tener cuidado, porque si el que maneja decide intentar arrollarnos las cosas pueden terminar mal, sobre todo si no tenemos buena puntería.

El uso de vehículos agregará un elemento muy importante tanto para la aventura en el modo de un jugador, como para los modos Multiplayer, porque además podremos usarlos para cargar equipo pesado, suministros y todo tipo de pertrechos.



Por otro lado, el juego en Multiplayer ofrecerá una amplia variedad de opciones para jugar a través de Internet, y junto con los inmensos niveles que tendremos a nuestra disposición es posible que sea incluido algún tipo de editor para que podamos armar nuestros propios escenarios.



Los escenarios, por otro lado, tendrán varios niveles de profundidad, no sólo por el relieve del terreno, sino también porque las estructuras tendrán varios pisos y lugares donde subir para esconderse, cosa que afectará el rango de visión que tendrá cada personaje e influirá notablemente en el desarrollo de los combates, dando pie para todo tipo de tácticas avanzadas.



Por el lado de los gráficos, más allá de que las imágenes hablen por sí solas, Fallout Tactics podrá funcionar en resoluciones de 800x600 y 1024x768 y además tendrá soporte para aceleración 3D; y a pesar de que el juego será íntegramente 2D, habrá efectos de iluminación en tiempo real que simularán entre otras cosas el paso de los días y las noches, creando una atmósfera que también afectará el transcurso del juego.

De acuerdo con lo comentado por Interplay, se espera que Fallout Tactics esté listo para el primer cuarto del año que viene, así que si todo sigue como hasta ahora, pronto habrá más Fallout para todos.

REVIEWS

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

XTREME PC SISTEMA DE PROMEDIOS

100% al 90% CLASICO
Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

89% al 80% EXCELENTE
Estos son excelentes juegos y de gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área específica.

79% al 70% MUY BUENO
Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aún así son invaluables para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

69% al 60% BUENO
Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. Si no hay otra cosa...

59% al 50% REGULAR
Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaría el gasto.

49% al 40% MALO
Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer al siguiente promedio...

39% al 0% MUY MALO
Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saqués un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mirá que te avisamos...

LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC

C&C: Red Alert 2	90%
Sacrifice	93%
Tony Hawk's Pro Skater 2	91%
No One Lives Forever	93%



Estos son los juegos que este mes se merecen el PREMIO XTREME.
¿Qué es el PREMIO XTREME? Es la mención que reciben los títulos que alcanzan una puntuación del 90% o más, ubicándose automáticamente dentro de la categoría de los clásicos.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Westwood Studios / Microbyte
INTERNET: www.westwood.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, 150 MB libres en el disco rigido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 8 jugadores vía TCP/IP.

PREMIO X XTREME

XCD 1 VIDEO

PROMEDIO **90%**





Westwood nos da una lección magistral de cómo hacer un juego de estrategia en tiempo real clásico, aun cuando la tecnología no está totalmente de nuestro lado

Por Maximiliano Peñalver

Es verdad, el RTS es uno de mis géneros favoritos y sigo pensado fervientemente que Command & Conquer y su precuela Red Alert son dos de los mejores exponentes que Westwood aportó a este mundo. Un mundo que ellos mismos inventaron hace muchísimo tiempo atrás, con el mítico Dune II: The Battle for Arrakis.

Y aunque el engine que mueve Red Alert 2 (RA2) está lejos de ser el último grito de la tecnología, el equipo que encaró este proyecto lo hizo con la mejor de las intenciones, y eso se nota. No sólo las unidades son de lo más inspiradas (prácticamente todas tienen utilidades súper definidas e infinidad de combinaciones para los ataques o defensas) sino que el realismo con el que conllevan cada una de sus acciones nos hace olvidar por completo que nos encontramos ante un engine que en teoría tendría que haber desaparecido hace rato. Obviamente no vamos a dar muchos datos sobre las unidades para no arruinarles el placer de descubrirlas a medida que avancen en las campañas.



Una de las cosas que más nos atrajo de RA2 es el regreso de la saga a sus raíces. Excelentes campañas para ambos bandos (aunque personalmente, si tengo que elegir una, me quedo con la de los rusos), multiplayer de primera (incluyendo modos nunca vistos, como 5 mini-campañas para jugar en cooperativo), secuencias de video características de esta compañía que acompañan el final y el comienzo de cada una de las misiones (presten atención en la presentación a la chica que está con el Presidente, que es "misteriosamente similar" a Monica Lewinsky), una banda de sonido espectacular (aunque nos seguimos quedando con las de las versiones anteriormente comentadas) que nos motiva aun más en este entorno de destrucción sublime que es RA2.

Como en todos los juegos de este tipo, nos encontramos con diferentes razas, facciones o equipos se disputan un objetivo en común. En este caso, Rusia (pintada como si fuera el demonio en persona) invade los Estados Unidos. Podemos seleccionar a cualquiera de los dos bandos para protagonizar cada una de las campañas o disputarnos la supremacía con nuestros amigos mediante una variada gama de modos multiplayer. Aunque los equipos comparten tan solo un par de unidades, el juego es lo sufi-

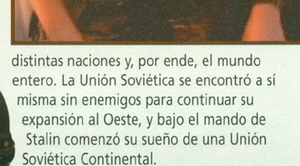




cientemente balanceado para que cualquiera de los dos salga victorioso en el combate; el tema es ver quién le encuentra el punto flaco al enemigo.

La historia (o qué haríamos si pudiésemos alterarla)

Con la invención del viaje en el tiempo, todo cambió. Alteraciones en el curso de la Historia llevó todo lo que actualmente conocemos a un entorno radicalmente distinto, donde los asesinatos políticos son moneda común -bueno, al menos en el manual dice que es distinto al presente actual (?)- cambiando para siempre los destinos de las distintas naciones y, por ende, el mundo entero. La Unión Soviética se encontró a sí misma sin enemigos para continuar su expansión al Oeste, y bajo el mando de Stalin comenzó su sueño de una Unión Soviética Continental.

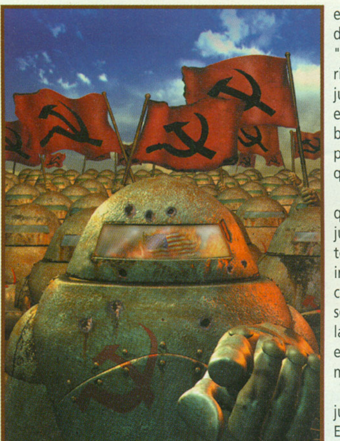


Y aunque los Aliados ganaron esta primera batalla, muerte de Stalin mediante, su reemplazo por el aparentemente pacífico Alexi Romanov junto al sádico Yuri no mejoró la situación y pronto planearon y ejecutaron un ataque sorpresivo a los Estados Unidos en venganza por los sucesos anteriormente descriptos.

Romanov no desperdició su tiempo y desarrolló y mejoró técnicas como la de los ataques nucleares, el control mental (la especialidad de Yuri) o el uso de la "cortina de hierro" que permite invulnerabilidad momentánea en las tropas seleccionadas. Por suerte, el Presidente de los Estados Unidos (representado por Ray Wise, uno de los inolvidables malos de la gran peli Robocop, que para más datos es el que le tira la chatarra encima al pobre Murphy sobre el final de la película) no estuvo perdiendo el tiempo y desarrolló junto a los más sofisticados científicos, y la ayuda de Albert Einstein, la Cronosfera, una máquina capaz de teletransportar tropas a cualquier lugar del mundo en tan sólo segundos mediante la manipulación del tiempo. Pero esto no es todo, también y tras varios años de estudios consiguieron construir una infernal estructura que permite crear una tormenta eléctrica que, bien implementada, es capaz de causar







efectos devastadores en las filas enemigas.

Es tu turno de elegir... como diría Matías Martín: ¡¿De qué lado estás, chabón?!

Las misiones

Otro de los aciertos de RA2 son las misiones en las campañas. No sólo son variadas y muy entretenidas, sino que prácticamente no encontramos dos que se parezcan entre sí, aun jugándolo en ambos bandos. Hasta las infames misiones de "tipito", como les decimos en la editorial, son en efecto muy buenas para jugar e incluso aunque son muy pocas en la mayoría de ellas nos darán una base promediando los objetivos o podremos capturar ciertas estructuras que nos brindarán apoyo adicional.

El juego incluye un modo tutorial que, a no ser que nunca hayamos jugado un juego de este tipo, nos será totalmente inútil, ya que aunque RA2 incorpora algunas opciones nuevas, como la posibilidad de darle una segunda arma o utilidad a varias de las unidades (por defecto la tecla D), estos yeites no son explicados en el mismo.

Podemos intentar ganar el juego en tres niveles de dificultad. Easy, sólo recomendado para los novatos; Normal, donde tendremos una máquina que en la mayoría de los casos piensa en forma eficaz cómo resolver la mayoría de los problemas; o Hard, donde nos estaremos arrancando los pelos en las últimas misiones de cada campaña, a no ser que seamos la reencarnación de Rommel en persona.

Como dijimos, las misiones son variadas. Hay algunas en las que debere-



Collector's Edition DVD

Como parte de la "Collector's Edition", Red Alert nos trae un completo DVD con una bocha de material ideal para los más fanáticos de la serie. Comentarios de los protagonistas, programadores, artistas y todo el equipo de gente que estuvo detrás de este impresionante éxito son solo algunas de las cosas que podemos ver aquí.
En las imágenes que vemos aquí pueden ver al actor Udo Kier en medio del penoso proceso de maquillaje, que tras 5 horas por reloj de estar tieso como una momia lo convirtió en Yuri. Por supuesto Tania también estuvo presente, para hacer de las suyas.









mos capturar un edificio vital para nuestra causa (la destrucción del mismo significa fracasar automáticamente), o destruir todo rastro de estructuras y unidades enemigas, eliminar un objetivo específico o, en caso de los rusos, una misión muy interesante donde deberemos, con la ayuda de Yuri, conseguir el control de la mente del Presidente de los Estados Unidos. Es bueno tener que ocuparnos otra vez de unidades navales, aditamento que hace al juego mucho más complejo e inmersivo, porque que no sólo deberemos preocuparnos de amenazas terrestres o aéreas. Para tener el control de la situación deberemos esmerarnos en obtener óptimos resultados en los tres terrenos.

Entre misión y misión, una animación nos mostrará los nuevos objetivos a seguir y nos irá orientando en el camino que toma la historia. En cada uno de los bandos hay un protagonista bien definido. Por el lado de los Aliados tenemos a la espectacular Tanya (representada por la actriz Kari Wührer), que no está de más decir que ¡es una perra de aquéllas! La edición especial para coleccionistas se paga sola con la entrevista a esta fabulosa mina que contiene el DVD que acompaña a dicha edición. Y por el lado de los rusos tenemos a Yuri (Udo Kier) que para poder caracterizarse se pasaba de 5 a 6 horas maquillándose, y que realmente hace un buen papel de HDP, pero que a veces por el acento que pone, o que tiene, no se le entiende lo que dice (eso me recuerda que en ese momento lamenté bastante que los de Westwood no aprendan más y le pongan de una buena vez subtítulos a las animaciones con conversaciones).



Unidades especiales

También se incluyen unidades específicas para multiplayer. Tenemos una por cada bando, aunque, eso sí, en MP los bandos a seleccionar son nueve. Los americanos tienen a los Paratroopers, mientras que los rusos poseen el Tesla Tank. Por otro lado, los aliados de los americanos poseen, por el lado de Francia, al Grand Cannon, por Alemania al Tank Destroyer, por Inglaterra al Sniper y por la República de Korea al Black Eagle. Los aliados de los rusos son Cuba, que posee el terrorista (¿es imaginación nuestra o Westwood es un poco nacionalista?), Libia con sus Demolition Truck e Iraq con sus Desolators.

Cada una de estas unidades posee un papel fundamental en el desempeño de cada equipo. Sólo deberemos aprender a conocer la que nos resulte más ventajosa



según nuestro estilo de juego.

La interface y algunas cositas nuevas...

Como siempre en los juegos de la saga, la interface es súper intuitiva y nos llevará apenas unos minutos aprenderla de memoria. También se incluye una nueva barra en la sección inferior de la pantalla desde donde podremos seleccionar grupos de unidades rápidamente, generar Way Points (útil para programar ataques sincronizados) y otras cositas que nos harán la vida en el frente un poco más fáciles. También se incluyeron mejoras en la barra lateral derecha, donde ahora podremos seleccionar cuáles unidades construir en cuatro secciones diferentes (estructuras, defensa, unidades de infantería y unidades vehículos) con lo que no tendremos que andar buscando entre doscientos iconitos el que necesitamos en ese momento.







El Multiplayer es sin dudas el elemento por el que seguiremos usando RA2 mucho tiempo después que lo hayamos terminado en su modo tradicional. No solo podremos enfrentarnos a la CPU en el modo Skirmish, sino que, como dijimos, existe un modo de cinco campañas para jugar en cooperativo. Aunque éstas no poseen animaciones y el guión es prácticamente inexistente, son divertidas por un rato. Un punto en contra es que no se puede grabar en el medio de estas campañas, aunque es verdad que no son demasiado largas. También está el punto de que muchas de las misiones son muy similares a crear un juego multiplayer de 4 jugadores, 2 controlados por la CPU y dos por jugadores. O sea, una especie de Skirmish cooperativo encubierto. Además de estos modos podemos jugar vía IPX en una red interna, o competir en eventos especiales a través de Westwood Online, un servicio gratuito para los poseedores de la clave de acceso que se encuentra en la caja que contiene los CD's de RA2, y que realmente funciona diez puntos.



Además de todo lo comentado, RA2 posee algunas novedades respecto a su versión anterior. Las unidades a medida que liquidan enemigos suben de rango. A mayor rango mejor será su desempeño y el nivel de destrucción que infligirá a los contrarios. Incluso al llegar al rango de Elite no solo se curarán solas sino que obtendrán un segundo modo de abrir fuego ante los enemigos. También existen edificios neutrales que pueden ser ocupados por nuestra infantería para esperar el paso de unidades enemigas descuidadas y sacudirlas de lo lindo, unas fuentes de petróleo que sirven para incrementar permanentemente nuestro dinero (basta con capturarla con un ingeniero), aeropuertos que una vez bajo nuestro control nos permiten lanzar periódicamente un grupo de paracaidistas en el lugar del mapa que seleccionemos, y outposts que cumplen la misma función que los Service Depot (o sea, reparan estructuras) pero que además se protegen de enemigos ya sea por aire o por tierra. Por último, si capturamos un hospital, podemos enviar a la infantería a que se recupere allí. Esta es la única forma de subir el nivel de energía de las tropas aparte de llevarlas al rango de Elite.



Conclusión

Red Alert 2 es un nuevo clásico indiscutible del género, y junto con Starcraft son los mejores exponentes por el momento. Aunque entre los dos hay pocas similitudes, los dos derrochan calidad y variedad por todos lados. RA2 no es una revolución ni es innovador gráficamente hablando, pero sí es un juego de aquellos que nos recuerdan lo lindo que es este vicio, como sólo saben hacer los buenos títulos de PC.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Uno de los mejores RTS disponibles, un clásico.

LO QUE SI: Excelentes campañas. Unidades sumamente inspiradas y equilibradas. Los efectos de las unidades más devastadoras son impresionantes. Tanya. Yuri. Siempre vas a querer jugar "otro partido más". Soundtrack de la ^%&^#%^.

LO QUE NO: Engine jovato aunque implementado de manera correcta para las circunstancias. Tarde o temprano las campañas se terminan...

90%

CLASICO


Grandes armas.
Aviones rápidos.
Hermosas damas.
Combate contra oponentes online en juegos multiplayer que te dejarán sin respiro.
Vuela en 11 increíbles aviones en 24 emocionantes misiones.
1930 no es más lo que solía ser. Estados Unidos está dividido y el poder aéreo es el verdadero rey. El mundo se ha transformado en "un mata o serás matado". Combatirás contra feroces piratas aéreos. Rescatarás a hermosas mujeres. Esquivarás el fuego certero de peligrosísimas "Femmes Fatales". Y podrás mezclarte y enfrentar a otros Ases On-Line. Pero recuerda, hay una cosa que siempre será verdad: no te vuelvas loco de rabia, busca volverlos locos a ellos, emparejando las cosas. Sube a bordo de una de estas fabulosas máquinas en www.microsoft.com/games/crimsonskies
Microsoft
Zone.com
RATING PENDING
RP
ESRB
Adquirilo en Musimundo, Compumundo, Garbarino, Exxo, Falabella y Auchan


Anoche, ella te derribó.
HOY ES TU TURNO.
CRIMSON SKIES

PROMEDIO
69%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Blue Tongue / Microprose
INTERNET: www.stta.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 233 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 8x, 300 MB libres en el disco rigido, placa aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

Starship Troopers

Bichos gigantes versus tropas armadas. ¿Puede fallar esta combinación?



Por Leonardo Panthou

Corre el siglo XXIII y la humanidad está en guerra con los arácnidos (unos insectos grandes y feos). Aprovechando su superioridad tecnológica los humanos no deciden atacarlos con vehículos blindados o bombas de inmenso poder destructivo, sino que eligen la opción más divertida: infantería armada hasta los dientes.

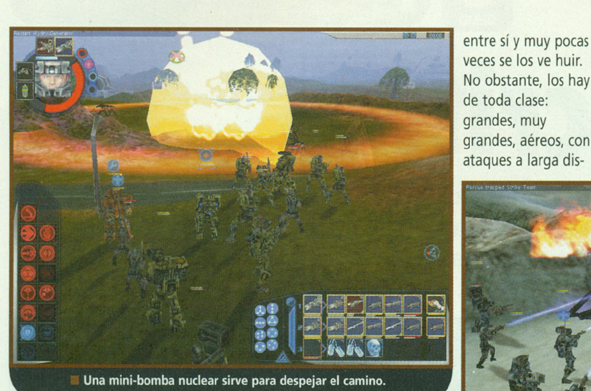
Starship Troopers está inspirado en la novela de Robert Heinlein y principalmente en la película, acá conocida como "Invasión", que relatan los esfuerzos de las tropas humanas para detener la invasión arácnida. A pesar de todo esto, la historia que une las diferentes misiones no es llamativa y todo se resume en batallas aparentemente aisladas donde la premisa es matar a todos los bichos que se interponen en el cumplimiento de los objetivos. Si bien el desarrollo de las misiones es rígido, la mayoría contiene objetivos o detalles originales, como descongelar radares, apagar incendios, disparar torretas de defensa o refugiarse en un fuerte mientras una multitud de insectos intenta penetrarla (algo muy parecido a lo que se vio en la película).

Si hay que exterminar bichos vamos a hacerlo bien

Antes de cada misión tendremos que seleccionar y preparar de 12 a 18 soldados, divididos entre 2 ó 3 escuadrones, que podremos equipar con un armamento de lo más destructivo y entretenido, incluyendo escopetas, ametralladoras, rifles de plasma, "captura-insectos", lanzamisiles y hasta hermosos lanzallamas para incinerar bicharracos. Las municiones no son ilimitadas y durante las batallas habrá que racionalizar poder de fuego hasta encontrar los depósitos de municiones convenientemente diseminados por el mapa. También contamos con distintas clases y categorías de armaduras. Algunas de ellas nos brindan habilidades especiales, como escudos de energía o jetpacks para hacer grandes saltos. Cada soldado cuenta con un inventario para cargar granadas, binoculares y otros útiles artefactos. A medida que avanza el juego podremos acompañar la infantería con distintos especialistas: médicos, ingenieros, espías o psíquicos.

Quizá la característica más atrayente del juego es que, al igual que en un RPG, cada uno de los soldados irá sumando puntos de experiencia por sus logros en combate, que le permitirán equiparse con mejores armas y armaduras. Esta evolución de las tropas agrega una importante dosis de tensión y dificultad, ya que si perdemos un soldado veterano, un novato debilucho tendrá que ocupar su puesto. Por este motivo ST es definido por sus desarrolladores como un RPS o Juego Estratégico de Rol, que se concentra en las batallas y donde no hay administración de recursos.

Una vez en el campo de batalla, el engine 3D nos permitirá rotar, alejar y acercar la cámara únicamente alrededor de nuestros hombres. De esta forma, la libertad de visión está limitada y aunque le da un toque realista, por momentos es incómoda y desearíamos alejarnos un poco más para ampliar el panorama. La interface será el primer enemigo que tengan que enfrentar y aún después de completar los entrenamientos tardarán un tiempo en dominarla completamente. En parte esto se debe a pequeños problemas en su diseño y por carencias en la documentación del juego. Por ejemplo: es muy difícil atacar manualmente (apuntar y cliquear sobre el objetivo) porque la cámara está en movimiento o el insecto se desplaza muy rápido. El problema se soluciona cuando descubrimos que lo mejor es acercarse lo suficiente al enemigo para que nuestras tropas ataquen automáticamente, lo que hacen bastante bien. Esta es sólo una de las tantas demostraciones de la inteligencia de la infantería. Si queremos dirigirnos a un determinado lugar en el hori-



Una mini-bomba nuclear sirve para despejar el camino.

zonte, con un solo clic los soldados se las rebuscarán para llegar por el camino más adecuado, cruzando puentes, elevaciones o cualquier otro obstáculo del terreno. Les podemos ordenar 4 modalidades de comportamiento: alocado, agresivo, normal, precavido. En modo normal, por ejemplo, se mueven con velocidad uniforme y disparan sólo a los insectos peligrosos mientras retroceden para evitar ser lastimados. Sin embargo, en muchas ocasiones se hecha de menos un modo "evasivo" para huir rápidamente. También es posible agrupar a los escuadrones en diferentes formaciones (triángulo, círculo, fila, columna, etc.) y asignarles recorridos por medio de "nav points".

La plaga arácnida

La inteligencia de los arácnidos es la misma que se puede esperar de unos bichos gigantes. Realmente no son muy brillantes: no tienen mucha reacción, no se ayudan entre sí y muy pocas veces se los ve huir. No obstante, los hay de toda clase: grandes, muy grandes, aéreos, con ataques a larga distancia, inofensivos, etc. Cada uno de ellos es más vulnerable a ciertas armas, incentivándonos a variar nuestra táctica de acuerdo a la especie que enfrentemos. Lamentablemente no tendremos toda esta variedad de insectos a nuestro mando, ya que el juego no posee una campaña arácnida.



¡Mueran! ¡Mueran malditos bichos!

Las misiones tienen mucha acción y requieren de toda nuestra atención. Rara vez nos brindan momentos de paz y en el momento menos pensado un escarabajo de varios metros de alto puede brotar del suelo, plantarse ante nuestros hombrecitos y comenzar a vomitar fuego sobre sus cabezas. El juego tiene una dificultad exigente y desgraciadamente no se puede salvar durante las misiones, aunque si fallamos se nos otorgarán otros tres intentos que generalmente no sirven de mucho. Estos factores, sumados a la presión de cuidar a los veteranos, posiblemente produzcan algunas frustraciones.

Antes de entrar en acción, hay que prepararse adecuadamente.

Si bien algunas de las texturas son de mala calidad o de mal gusto y las unidades no poseen demasiados polígonos, todo esto se olvida cuando disfrutamos de las altas resoluciones, las explosiones, los efectos de luz y las impresionantes animaciones, que corren fluidamente aún en combates a gran escala. Los sonidos cumplen con su trabajo, pero no tienen la mejor calidad. La música es insulsa y parece destinada a disimular la ausencia de sonidos ambientales.

ST no tiene multiplayer y he aquí su defecto más preocupante, un concepto incomprensible en los tiempos que transcurren, que acorta la vida útil del producto y que bajó considerablemente su puntaje final. Otra falla del juego es su pobre capacidad de configuración. La dificultad debería ser ajustable, así como el "friendly fire" (capacidad de lastimarnos con nuestras propias armas), ya que actualmente las unidades sólo se infringen daño con las armas más peligrosas y no con las convencionales. Tampoco hubiera estado mal agregar una opción para configurar las teclas a gusto.

ST es una refrescante combinación de acción, táctica y algunos elementos de rol, que por su dificultad y ciertos defectos importantes sólo es recomendable para aquellos que quieran divertirse únicamente con un desafiante single player o que encuentran satisfacción acribillando bichos.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Juego táctico 3D en tiempo real, con algunos elementos de rol y muchos bichos.
LO QUE SI: Matar bichos. La acción y las batallas. La evolución de los soldados. Las animaciones.
LO QUE NO: No hay multiplayer. No podemos jugar con los insectos. Algunos problemas en la interface. A veces es difícil y frustrante.

69%
BUENO

PROMEDIO
93%

XCD 2
DEMO

FICHA TECNICA

COMPAÑIA / DISTRIBUCIÓN: Shiny / Interplay
INTERNET: www.interplay.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 4x, 650 MB de espacio en el disco rígido, placa aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Modem, LAN o Internet.

PREMIO X XTREME



Sacrifice

Con conceptos "prestados" de Battlezone, una pizca de RPG y algunas ideas muy originales, Shiny se mete de cabeza en la estrategia en tiempo real

Por Santiago Videla

No todos los días tenemos la suerte de ver algo realmente innovador en un género que, ya de por sí, sigue siendo muy efectivo tal y como está. Tal vez sea por eso que no cualquiera se atreve a invertir en algo distinto.

Sacrifice es el resultado de uno de esos proyectos que pretenden marcar un nuevo rumbo a seguir, pero a diferencia de muchos otros que anteriormente no pasaron de intentarlo, esta vez es muy posible que este juego sea la revelación que muchos estábamos esperando.

Un lejano mundo completamente arrasado por fuerzas demoníacas es el primer panorama que vemos al introducirnos en el universo de Sacrifice. En medio de este caos absoluto, un solitario mago y su compañero ven lo que queda de lo que alguna vez fue su hogar, antes de partir hacia un nuevo mundo para intentar rehacer su vida y dejar atrás un oscuro y misterioso pasado.

Este nuevo mundo se encuentra regido por cinco dioses que representan la vida, el fuego, el cielo, la tierra y la muerte y visto que no siempre tienen la mejor predisposición entre ellos, las guerras, alianzas y traiciones son cosas bastante frecuentes por estos pagos.

¡Dios mío!... ¿pero cuál de todos?

Al llegar, nuestro misterioso protagonista despierta el interés de los dioses, quienes de inmediato deciden llamarlo ante su presencia para seducirlo y tenerlo de su lado, pero claro que entre cinco posturas tan diferentes, decidirse por uno o por otro no es tarea



sencilla; y justamente aquí es donde entra en juego uno de los elementos más importantes y llamativos de Sacrifice.



La toma de decisiones importantes es algo que se da con mucha frecuencia. Cada cosa que hagamos o dejemos de hacer influye notablemente no sólo en su desarrollo sino también en el modo en el que nuestro personaje evolucionará.

Nuestras acciones se llevan a cabo mediante los poderes de nuestro personaje principal, con excepción de los conjuros básicos, que son los mismos sin importar el rumbo que tomemos. El resto de los poderes que iremos consiguiendo a medida que progresemos estará íntegramente relacionado con los dioses para los que hayamos trabajado o estemos trabajando.

Tanto es así que, una vez comenzada la



Una jugabilidad envidiable, junto con gráficos de aquellos, son dos de los elementos claves de Sacrifice.

misión elegida, los poderes que se agregarán a nuestros comandos normales (tanto para atacar con nuestro mago, como la clase de criaturas que podremos invocar para que nos ayuden), estarán basados en el elemento que controla el dios que nos está protegiendo en ese momento.

Teniendo en cuenta que no todos los dioses están enfrentados entre sí, existe la posibilidad que luego de servir a uno de ellos optemos por darle bola a otro, y por lo tanto consigamos también sus poderes para agregarlos a los que ya tenemos sin que nuestro antiguo "patrón" se enoje con nosotros... aunque hay que tener cuidado, porque tarde o temprano la situación con determinados sujetos puede llegar a ponerse bastante áspera.

Este sistema de selección hace que Sacrifice ofrezca un impresionante abanico de posibilidades, que dan como resultado un juego con un desarrollo extremadamente abierto y muy adictivo, que a su vez posibilita vivir la aventura desde varios puntos de vista... eso sin olvidar las repercusiones que esto tiene sobre nuestro personaje, detalles que en mi opinión me parecen brillantes.

Se necesitan dadores de alma, de cualquier grupo y factor...

A diferencia de la inmensa mayoría de los juegos de estrategia en tiempo real tradicionales, en Sacrifice no solo estamos a cargo de todo tipo de unidades (en este caso criaturas de lo más raras), sino que nuestro personaje principal también participa en forma activa en el desarrollo del juego, de una forma un tanto parecida a lo que se ve en los títulos de la serie Battlezone.

Nuestro mago (de la misma forma que sus rivales) cuenta con una amplia variedad de conjuros de ataque y defensa, pero también dispone de otros poderes por medio de los cuales puede invocar diversas criaturas, las que formarán nuestro ejército personal para hacerle frente a lo que sea a la hora de los palos.

Obviamente todo lo que hacemos tiene un costo, pero los recursos que necesitamos para poder actuar no vienen en forma de dinero o materias primas, sino que se trata nada menos que de almas.

Efectivamente, además de la energía o maná que usan nuestros conjuros, en el momento de invocar criaturas también necesitamos una cierta cantidad de almas, que varían de acuerdo al poder del bicho que vayamos a llamar.

Conseguir almas a veces es fácil y otras no tanto, ya que se dividen en dos clases que se identifican por su color (celestes y rojas) y pese a que su función es la misma, la forma de obtenerlas es diferente para cada caso.

Las de color celeste se consiguen simplemente pasando encima de ellas en caso de encontrarlas por ahí, cosa que no sucede muy a menudo, pero como las rojas pertenecen a nuestros enemigos, para apoderarnos de ellas es necesario efectuar un ritual que precisamente hace honor al nombre del juego.

Este proceso se hace por medio de una extraña criatura (con un aire parecido al del Dr. Picor) que revivirá al malo en cuestión y luego lo llevará hasta nuestro altar para sacrificarlo en medio de una pintoresca ceremonia a todo trapo, transfiriéndonos así sus almas para que podamos usarlas.

Por el lado de la magia, la cosa viene más fácil, ya que simplemente basta con acercarnos a una de las múltiples fuentes de energía que hay en cada escenario y levantar sobre ellas estructuras destinadas a que su poder sólo nos sirva a nosotros.

Las criaturas que están bajo nuestro









mando se manejan igual que en cualquier otro juego del género e incluso podremos formar grupos de la forma que ya todos conocemos.

También podemos ordenar a nuestras tropas que protejan a un determinado lugar o criatura, incluso es posible seleccionar distintos tipos de formaciones desde un cómodo menú flotante que aparece al mantener presionado el botón derecho del mouse.

Sacrifice simplifica enormemente la parte de construcción de nuestras instalaciones, reduciéndola a lo mínimo indispensable, para darle mayor importancia a la parte estratégica y lograr así que la acción no tenga grandes pausas; de hecho, tan sólo son dos las estructuras que podemos construir, una para extraer magia y otra para poder hacer sacrificios lejos de nuestro altar principal.

De una u otra forma, nuestro objetivo principal en cada misión es eliminar al mago (o a los magos) del rival, pero esto no es tan sencillo, porque debido a que tanto ellos como nosotros podemos regenerarnos una vez muertos. Para erradicarlos es necesario profanar su altar, ofreciendo una de nuestras criaturas en sacrificio, cosa que nos permitirá deshacernos del desafortunado mago de una vez por todas, siempre y cuando no logre interrumpir el ritual.

Si bien con el tiempo esto puede ser algo repetitivo, la variedad de formas que tenemos para lograr nuestro objetivo y su impactante aspecto visual hacen que esto pase desapercibido.

Pese a que a simple vista controlar a nuestros sirvientes mientras vamos de aquí para allá con nuestro maguito parezca complicado, Sacrifice nos ofrece tres niveles de entrenamiento estupendamente concebidos para enseñarnos de una forma rápida y práctica desde los más sencillos comandos hasta las técnicas más avanzadas en cuestión de minutos.

Tal vez acostumbrarse a jugar desde una cámara similar a la de los arcades de la onda de MDK 2 sea lo más complicado; ¡pero una vez que le tomemos la mano, lo que nos va a costar es volver a controlar otro de estos juegos desde la perspectiva tradicional!

Sacrifice en sí es bastante exigente por la sencilla razón que, cuando la máquina ataca, por lo general intenta explotar nuestras debilidades y la mayoría de las veces se comporta bastante inteligentemente, lo que nos obliga a planear nuestras acciones con mucho cuidado, tratando de sacar el máximo provecho tanto de nuestras unidades como del relieve del terreno; caer en una emboscada puede llegar a darnos vuelta el partido.

Aunque la inteligencia artificial es muy eficiente, en el caso de ciertos bichos como los que suelen custodiar las estructuras enemigas tiene algunos puntos flojos que, al identificarlos, nos pueden servir bastante. Pero no es algo grave como para arruinar este espectacular juegazo.

Como si esto fuera poco, también tene-mos varios modos multiplayer para que dos o más magos midan sus habilidades, ya sea por módem, LAN o Internet.



Baberos, por favor...

Si de deslumbrar se trata, pocos títulos en la actualidad han llegado tan lejos como éste y aunque para verlo funcionando a las chapas hace falta una máquina con bastante poder, el "sacrificio" vale la pena.

En la parte técnica, Sacrifice destella calidad por todos lados, exhibiendo algunos de los gráficos más imponentes que se puedan ver en un juego de PC hoy por hoy.

La mención más sobresaliente en este rubro se la llevan los increíbles escenarios de cada misión, no sólo por la calidad y el nivel de detalle con los que están hechos, sino también por la fabulosa ambientación que generan.

Cabe destacar que el engine que usa este juego permite que todos los terrenos sean completamente deformables, cosa que se puede notar a simple vista cuando usamos conjuros algo subiditos de tono.

Otra cosa que llama mucho la atención son los modelos de los personajes, muy especialmente los de las criaturas más grandes, por el hecho de que no es muy usual ver modelos tan detallados en un juego de estrategia en 3D y menos con animaciones como las que se ven aquí.

Los efectos especiales son el plato fuerte de este verdadero festín para los ojos (placa de video grossa de por medio); desde los conjuros más elementales hasta los más destructivos, todo está hecho con el fin de dejar pasmado al que está jugando, cosa que por lo menos conmigo logró más que de sobra.

El suelo de los escenarios, además de deformarse, se va marcando con todo lo que lo golpea, muy especialmente con la sangre de aliados y enemigos, que en el caso de los combates a gran escala terminan formando paisajes realmente macabros.



Por el lado de la música, aunque no es muy variada, tampoco se queda atrás.

Para ir terminando, creo que con Sacrifice los muchachos de Shiny se pasaron, dándonos un juego increíblemente adictivo y muy original, que da motivos suficientes para jugarlo más de una vez, en especial porque al terminarlo habilita algunas opciones ocultas al mejor estilo de los juegos de consola.

Como si todo esto no fuera suficiente, Sacrifice incluye un potente editor llamado Scapex, que es bastante sencillo de usar y con un poco de paciencia y práctica se pueden hacer escenarios realmente alucinantes, ideales para usar en los modos Multiplayer.

Este editor, no requiere de componentes o drivers adicionales, como sucede en otros casos como por ejemplo el de Unreal y prolonga enormemente la ya de por sí larga vida de este impresionante juego.

Realmente una vez más Shiny ha logrado soprendernos con un juego único en su estilo, adelantándose de paso a títulos que siguen prometiendo, pero todavía no dan señales de vida, como Giants (por nombrar alguno), por lo que les recomiendo que si está buscando algo novedoso y original, aquí tienen algo que no pueden dejar pasar.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un juego de estrategia en tiempo real, alucinante como pocos.
LO QUE SI: Los gráficos, los modelos de los bichos, los efectos, el diseño, las voces, el sistema de juego, la música, el sonido, las etapas de entrenamiento; en fin, casi todo.
LO QUE NO: Tremendo espectáculo necesita una máquina no menos espectacular para correr como se debe. Las misiones son algo repetitivas. En algunas máquinas tarda bastante en grabar los save-games.

93%
CLASICO

FICHA TECNICA

COMPAÑIA / DISTRIBUCIÓN: CDV Software / Eidos
INTERNET: www.suddenstrike.de
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 8x, 50 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 12 jugadores vía Internet y LAN, o modem.



Sudden Strike

Un Command & Conquer en la Segunda Guerra Mundial



Por Pablo Balut

Segunda Guerra Mundial. Teatro Europeo. Los ejércitos de las grandes potencias se enfrentan en una lucha despiadada para asegurarse la victoria. Toda el esfuerzo científico de la época está destinado a la producción de nuevas y fulminantes armas de destrucción masiva. Escuadrones Panzer, tanques Sherman, bombarderos tácticos, obuses, morteros, ametralladoras pesadas, lanzacohetes, infantería mecanizada y paracaidistas son parte del mortífero arsenal del que dispondremos para derrotar a nuestro enemigo.

Por fin alguien cumplió con nuestros deseos

Cuántas veces los amantes de Command & Conquer desearon un juego que, utilizando el engine tradicional, recreara las batallas históricas. Para ellos, la compañía alemana CDV Software desarrolló Sudden Strike, un juego que conserva características de los clásicos RTS, pero ambientado en uno de los momentos más sangrientos de la historia mundial reciente. Para nuestra diversión, dispondremos de tres ejércitos: el Aliado, comandando tropas norteamericanas, francesas e inglesas; el ejército alemán y el ruso. La vista es en perspectiva isométrica y permite distinguir perfectamente las acciones. Los efectos de las explosiones, la traza de los cohetes y el humo de los vehículos destruidos destellan calidad gráfica. El sonido es muy bueno y los disparos de las distintas armas son realistas. Los escenarios están ambientados tanto en el caliente verano como en el nevado invierno europeo, principalmente en zonas de pequeños pueblos y campiña, con gran cantidad de detalles. También tenemos algunos escenarios urbanos. El medio ambiente es totalmente interactivo, y esto le agrega un gran nivel de realismo.

Toda la escenografía puede ser afectada. Para los amantes del bombardeo, podemos destruir todo lo que se nos ocurra, volar los puentes, bombardear casas y quemar árboles. Otra posibilidad interesante es la de ocultar tropas en las construcciones. Esconder un sniper en una casa abandonada o en una vieja iglesia puede ser muy productivo y causar mucho daño al enemigo. En el escenario también podemos encontrarnos con instalaciones fijas, como un emplazamiento de ametralladoras o una batería de morteros enemigos. Si logramos eliminar a sus servidores, podemos capturarlas y utilizarlas en nuestro provecho.

Las unidades

Disponemos de gran cantidad de unidades, distintas tropas de infantería, cañones, tanques, aviones de reconocimiento, lanzaderas de cohetes, ametralladoras pesadas y morteros. Todas las unidades representan detalles de tropas históricas de los ejércitos de la Segunda Guerra Mundial.

Además, podemos optar por ataques especiales: soporte aéreo con corridas de bombarderos, para atacar posiciones enemigas muy bien defendidas; la brigada de paracaidistas puede resultar muy útil para infiltrar y atacar al enemigo desde la retaguardia. Podemos depositarlas en cualquier lugar del mapa en cualquier momento, pero







siempre debemos tener el cuidado de no lanzarlos en lugares protegidos por baterías AA (antiaéreas). Puede ser un espectáculo muy sangriento ver perecer a una brigada completa en pocos segundos.

Las batallas con tanques es uno de los aspectos más divertidos de Sudden Strike. La calidad de los tanques, su blindaje y poder de fuego están fielmente representados. Podemos comprobarlo enfrentando a un Panzer contra un grupo de tanques Aliados o rusos y ver qué pasa. Lo más probable es que el Panzer sobreviva aunque no quede en buen estado. Si nuestro tanque queda muy dañado, siempre tenemos la posibilidad de retirarlo a la base para repararlo, aunque si disponemos de un camión de reabastecimiento podemos repararlo en el lugar. Al igual que los tanques, las unidades de infantería también pueden ser asistidas, en este caso por el camión hospital. Como si esto fuera poco, con los camiones de ingenieros podemos construir puentes para sortear ríos o arroyos, estructuras defensivas como alambradas de púas, bloques de concreto y campos minados para intentar detener o retrasar al enemigo.

Campañas, Single Player y Multiplayer

Las campañas en modo single player están muy bien diseñadas, las misiones son variadas y perfectamente explicadas. ¡Pero si jugando solos tenemos la diversión asegurada, imagínense lo que puede ser jugar el modo Multiplayer! Este modo soporta hasta doce jugadores y hasta mil unidades, con escenarios de gran extensión. Para agregarle otro toque de realismo, las unidades que sobreviven pasan a la batalla siguiente y acumulan experiencia. Esto puede resultar determinante para el desarrollo de la campaña.

Por todas estas cualidades, Sudden Strike resulta uno de los juegos de estrategia más atractivo de los últimos tiempos y, desde luego, una grata sorpresa.



En las tres campañas dispondremos de distintos tipos de misiones, de ataque, de infiltración, de defensa, batallas a gran escala y misiones de sabotaje. Podremos observar a los B-17's lanzando gran cantidad de explosivos sobre Berlín, o revisar las tácticas de Rommel luchando contra los aliados en las costas africanas. Tal vez lo único que le podríamos agregar a este juego son algunas unidades navales, para hacer desembarcos o requerir soporte de artillería naval. También sería interesante que dispusiera de un editor para construir nuestras propias batallas.

Al principio el juego nos puede parecer un poco lento y sentiremos la necesidad de subir la velocidad como si se tratara de una partida de Starcraft. Pero más tarde, cuando la batalla sea muy grande, no haremos tiempo para controlar tantas unidades y además nos perderemos gran parte de la acción. El juego requiere concentración.

Seguramente, por la trascendencia que tendrá este juego, no pasará mucho tiempo para que nuestros amigos de CDV Software nos regalen una continuación. Sin duda, para los fanáticos del género, Sudden Strike es un título que no pueden perderse.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un RTS en la Segunda Guerra Mundial, con aires a C&C.
LO QUE SI: Los gráficos, el sonido, la jugabilidad, la variedad de misiones y la cantidad de unidades.
LO QUE NO: No tiene editor, las batallas muy grandes se tornan un tanto confusas.

87%
EXCELENTE

XCD 2 DEMO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Impressions Games / Sierra Studios
INTERNET: www. ImpressionsGames.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 8x, placa aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.



Zeus: Master of Olympus

Un retorno a la cultura del canje y a la búsqueda de la belleza física e intelectual

Por Maximiliano Ferzzola

Zeus es una armonioso recorrido por la cultura greca en donde la evolución no pasa exactamente por donde la buscamos hoy en día. Un recorrido simple, y a la vez muy peliagudo, por alcanzar un equilibrio natural que nos permita alcanzar aquellas metas propuestas por los Dioses en una narración épica, disfrazada de juego de estrategia.

Mucho se ha simplificado, en esta entrega, la serie City Building de Impressions Games. Las entreveradas cuestiones administrativas y políticas de juegos como Caesar III y Pharaoh fueron dejadas parcialmente de lado, para profundizar en la lírica vida de la antigua Grecia. En Zeus: Master of Olympus lo importante es que nuestros habitantes crezcan cultural, física y espiritualmente. Por supuesto que para eso van a necesitar comida, dinero, materiales de construcción, casas y cosas que nos demanden platita. Pero esto ha quedado en un segundo plano y ese es el mayor atractivo de este título. Un pequeño pueblo puede generar una micro economía abasteciéndose el mismo y canjeando lo que le sobra a otros pueblos vecinos para conseguir lo que le falta. Por eso es importante generar una industria preponderante y vender o regalar, que también es una buena opción, nuestro producto a los demás pueblos. Nuestro prestigio como gobernante irá a la par con los logros de nuestra ciudad frente a los juegos Panhelénicos. Para eso deberemos crear escuelas de filósofos, gimnasios, podios, teatros, arenas de gladiadores, escuelas de actuación, etc. Comer, hasta los griegos comían, y a todos les gusta el vino ¿o no? por lo que podremos pescar, sembrar campos, arrear ovejas o cabras, plantar olivas y crear almacenes para guardar nuestras provisiones para los días negros. Y... ¿saben qué es lo mejor? Saborear ese dulce néctar mitológico clásico que rodea este apasionante y armónico juego. Se nota que hay mucha pasión por la cultura greca en Impressions Games y se nota mucho.

Zeus trata, y logra, ambientar los mitos griegos más grandes y ensoñadores de la Antigua Grecia. Los panteones a los dioses son importantes edificios a construir, al igual que los templos de los héroes, que nos requerirán ciertas características para dignarse a caer en nuestra ciudad. Por ejemplo, Hércules no vendrá hasta que tengamos una cobertura digna de él en lo que a cultura y física corporal se refiere. Los monstruos mitológicos como la Medusa, Cerberus o la Hydra también se hacen presentes y, sin ir más lejos, dos de las campañas están ambientadas en importantes acontecimientos históricos. Uno de ellos nos narra la evolución de Athenas, el otro la Guerra del Peloponeso. Y eso, para el amante de los mitos, es un placer indecible. Y ni hablar de las campañas ambientadas en Las Labores de Hércules, Los Viajes de Jasón y Perseus contra la Medusa... El apartado gráfico, tal vez a primera vista, pueda resultarnos demasiado caricaturesco. Pero, poco a poco, nos vamos a ir congraciando con ellos, aunque personalmente hubiese preferido algo más solemne. Más allá de gustos personales, los gráficos son muy coloridos y lindos. La interface es muy simple y fue cuidada hasta el último detalle para que sea lo más intuitiva posible y, si sos un viejo adorador del género, vas a notar una calma increíble en su manejo. La música merece ser escuchada aparte y ambienta la partida como nunca lo había visto en un juego de este estilo. Los sonidos mantienen el nivel y, la única cuestión reprochable, es no haber incluido modos Multiplayer ya que, aunque el juego no da, se podrían haber logrado cosas muy interesantes.





Jamás había visto una civilización representada de la manera en que Zeus: Master Of Olympus lo hace. A la perfección.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Grecia en todo su esplendor, en un puñado de megas.
LO QUE SI: Que los aspectos históricos y mitológicos cumplan un papel tan importante dentro del juego.
LO QUE NO: ¡No tiene Multiplayer!

85% EXCELENTE


ANDA POR LA IZQUIERDA
TE LIBRO
AUDA
Los verdaderos escuadrones no se pasan notas.
Gritá. Aullá.
La voz, primitiva forma de comunicación del hombre, revolucionará nuevamente la forma de vencer en las batallas.
Con Sidewinder® Game Voice, hablarás y escucharás a tu escuadrón sin perder un paso en el combate aéreo en línea.
Seteá seis canales diferentes para poder conversar con tus compañeros de equipo. O molestá a los contrarios en la zona de guerra. Provocalos. Asustalos así salen de su escondite. Porque con el poder del habla, tu equipo se parecerá a un escuadrón real concentrándose en la cacería, y no en el teclado.
MICROSOFT SIDEWINDER GAME VOICE
Adquirilo en Musimundo, Compumundo, Garbarino, Exxo, Falabella y Auchan
©2000 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados. Microsoft y Sidewinder son marcas registradas o marcas de Microsoft en los Estados Unidos y/u otros países.

PROMEDIO
91%

FICHA TECNICA

COMPAÑIA / DISTRIBUCIÓN: Neversoft / Activision
INTERNET: www.neversoft.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, 350 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Red de área local (LAN) o dos jugadores en la misma PC.

PREMIO X XTREME



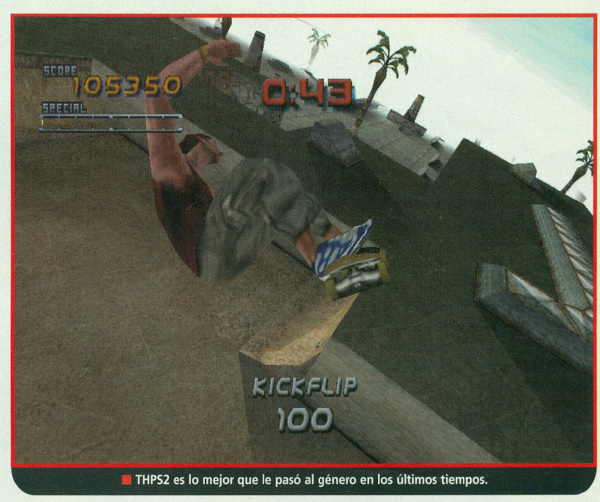
Tony Hawk´s Pro Skater 2

El Rey del Skateboarding llegó para quedarse

Por Diego Eduardo Vitorero

Hace algunas semanas, mientras veía unos cortos de los X-Games por ESPN, pude presenciar algo que me puso la piel de gallina. Se lo veía al más grande skateboarder de todos los tiempos, Tony Hawk, en un intento desesperado por hacer su famoso 900°. En un principio no pudo hacerlo, falló justo en la última vuelta. Pero nunca se percibió frustración en su mirada por aquella oportunidad fallida. Se paró al borde de la rampa tan seguro como jamás lo vi y se lanzó a tratar de concretar nuevamente la prueba. 180°, 360°, 540°, 720°, 900 grados. Sí, el maldito lo había hecho de nuevo, dos y media vueltas en el aire. Detuvo el tiempo como por arte de magia a la vez que giraba tan rápido como podía. Todos se quedaron perplejos mirando al gran Tony mientras tocaba tierra firme y festejaba con los brazos en alto una de las pruebas más exigentes que sólo él puede hacer.

En ese momento algo me dijo que la conversión a PC de uno de los mejores juegos para consola iba a ser todo un éxito, y no me equivoqué, se los puedo asegurar.



THPS2 es lo mejor que le pasó al género en los últimos tiempos.

Neversoft ya hizo historia con el primer Tony Hawk´s Pro Skater (THPS) para la consola PlayStation de Sony. Luego, dado las ventas que generó, las conversiones para Dreamcast y Nintendo 64 no se hicieron esperar y siguieron generando ganancias millonarias. A partir de ahí, los encargados del proyecto no tardaron mucho tiempo en darse cuenta de que una segunda parte era prácticamente algo que no podía faltar. Tanto fue el auge, que los poseedores de PC pidieron -y pedimos- a gritos una conversión, algo que realmente fue realizado con una calidad impresionante.

Con THPS2 todo el vértigo y emoción de una de las categorías máximas de los deportes extremos -el skateboarding- dice presente para los usuarios de PC con una clase de juego que no es muy común para esta plataforma.

Diversión para todos los gustos

La mecánica de juego es muy sencilla a la vez que adictiva. En THPS2 tenemos cuatro modos de juego bien diferenciados entre sí, a saber:

Carrer mode: El corazón del juego. En este modo tendrán que ir habilitando pantallas a medida que vayan cumpliendo objetivos, los cuales, al ser completados, nos harán ganar una cierta cantidad de dinero, lo que nos servirá para desbloquear niveles, mejorar el equipamiento, aprender nuevas pruebas y aumentar el estado del skateboarder para que tenga mejores aptitudes técnicas. Cumplir objetivos no es la única forma de adquirir el vil metal en cuestión, ya que hay esparcidos en todas las pantallas dinero en efectivo, o sea billetes que podemos agarrar cuando nos plazca y que ayudarán a que nuestras finanzas crezcan.

Los objetivos son de lo más variados: hacer una cantidad determinada de puntos antes de que se acabe el tiempo, encontrar un objeto secreto, recolectar las letras para formar la palabra "skate" o hacer una prue-

ba específica son los objetivos más comunes. Asimismo, hay algunos que dependen de la pantalla en la que estemos y hay otros que son comunes para todos los trazados, excepto cuando compitamos por alguna de las tres medallas en competencias internacionales.

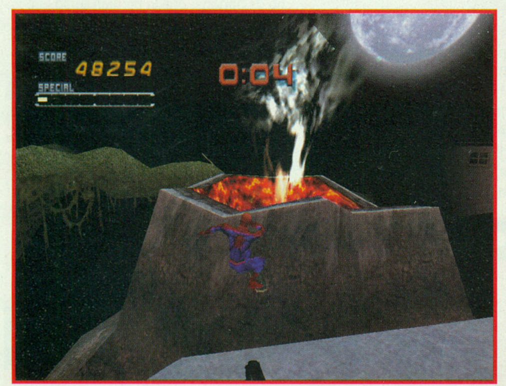
Lógicamente, comenzarán en el primer escenario del juego -The Hangar- y cuando hayan juntado $1000, el juego les avisará que el siguiente nivel -School II- está listo para usar. Para poder jugar en el tercer escenario -Marseille, Francia- tendrán que juntar la módica suma de $3000. Casualmente, este nivel será el lugar donde podrán demostrar todo lo que saben, ya que es una de las tres competencias internacionales por puntos contra otros competidores de renombre mundial -obviamente Mr. Hawk, Steve Caballero, Chad Muska o Bob Burnquist, entre otros- hay un total de trece, más tres ocultos -entre ellos Spider-Man-, los cuales la tienen tanto o más clara que nosotros y no darán el brazo a torcer con tal de llevarse alguna medalla entre las de oro, plata o bronce. Cualquiera que ganen siempre es válida para pasar a la siguiente etapa, aunque si ganan la de oro, mejor, obtendrán más dinero. Cabe aclarar que no están obligados a completar todos los objetivos de un nivel para pasar al próximo, el tema principal es juntar el dinero que hace falta para habilitar otro y tampoco es necesario pasar entre niveles sin gastar plata, ya que lo que el juego tiene en cuenta es cuánta plata ganamos en total y no con la que contamos en ese momento.

Pero hay más. Todos los trazados tienen alguna área secreta, por ejemplo en el Hangar, tendremos que pasar patinando sobre la hélice que está en una de las paredes, lo que nos abrirá una especie de cámara frigorífica, y ahí dentro tendrán algunos billetes más para completar todo el nivel. Justamente uno de los objetivos para cada uno de los trazados es completarlo en un 100%, cosa que también nos dará unos pesos extras.

La versión para PC de THPS2 tiene la particularidad de que están incluidos algunos niveles del primer Tony Hawk -Downhill Jam, Skate Park en Chicago y Warehouse- y quizás la existencia de estos niveles ocultos se deba a que el primero de los dos TH fue programado para consolas, más específicamente PlayStation, Dreamcast y Nintendo 64, y no para PC. Los niveles adicionales sólo están disponibles para usarlos en el modo "Free Skate" y "Single Session", los cuales explicaré a continuación, pero el juego nos los otorgará en el modo principal, el cual están leyendo. Para alcanzar estos niveles ocultos tendrán que ganar la medalla de oro en cada una de las competencias internacionales.

Free Skate: Este es el modo que de seguro usarán para practicar. Aquí podrán recorrer las pantallas que hayan habilitado en el "Carrer Mode" con la diferencia que no hay límite de tiempo. Sólo les será posible patinar para conocer el nivel, ya que en ningún momento podrán completar alguna de las metas para el mismo. A lo único que tendrán acceso será a áreas secretas, si es que las encuentran, claro. Dicho modo también es propicio para poner a punto las nuevas pruebas que aprendieron y de paso buscar algún lugar donde realizarlas, así cuando entren en el ese mismo nivel, pero del "carrer mode", sabrán cuál es el lugar más





El editor de niveles

Si hay algo que tiene de bueno esta nueva versión de Tony Hawk´s Pro Skater 2, es la creación de un parque de acrobacias para practicar nuestros saltos y dar cuanta vuelta podamos. Consta con un total de 145 objetos divididos en 18 categorías, los cuales son muy fáciles de situar en el escenario. Además, tiene la ventaja de que el parque creado se puede guardar en el disco rígido bajo archivos con la extensión "PRK", lo cual es de gran utilidad para intercambiarlos entre nuestros amigos, y lo mejor de todo es que ocupan muy poco lugar, casi siempre menos de 15KB.

Otra de las cosas que la gente de Neversoft incluyó, fue nada más y nada menos que 50 parques pre-armados, los cuales sólo tendremos que seleccionar para poder utilizarlos.







indicado para hacer puntos a lo pavote.

Single Session: Para mí es el modo de menos trascendencia de todos, ya que lo único que tenemos que hacer son puntos y de esa forma batir los records de las diferentes pantallas. Hay que tener en cuenta que el personaje que escojamos en este modo tendrá las mismas aptitudes técnicas y sabrá las mismas pruebas que ese mismo personaje en el modo principal del juego.

Multiplayer: Como no podía ser de otra forma, THPS2 cuenta con el modo multijugador como en su par consolero. Pero la gran diferencia radica en que además de jugar de a dos en la misma pantalla (Split), también es posible jugar a través de una LAN, lo cual le da un gran atractivo.

Entre las variantes dentro de este modo, una de las más peculiares es que podemos jugar contra otro competidor a algo así como un duelo personal, en donde cada participante tendrá como misión superar en puntaje a su oponente. Cada uno contará con sólo diez segundos para llevar a cabo la cantidad de pruebas que le otorguen más puntos. Al que pierda cada uno de los rounds, se le asignará una letra hasta formar una palabra estipulada previamente. Por ejemplo: antes de comenzar con la contienda, podemos setear que la palabra sea "asno", entonces se harán tantas vueltas como letras tenga la palabra en cuestión, hasta que alguno de los dos la complete; el que lo haga primero será el perdedor.

Y además...

Ahora llegó el turno de hablar un poco de la parte técnica del juego. Gráficamente cumple su cometido. Es muy similar a su par de PlayStation y la diferencia la notarán los usuarios que posean una placa de video con aceleración 3D. Para los que no tengan una placa de este tipo, los gráficos se verán pixelados -lo que lo hace muy similar a la versión de PlayStation- y con una sensible pérdida de velocidad. La falla visual también se nota en la interface, donde los botones para acceder a las diferentes opciones no tienen gran calidad como otros juegos para PC.

Algo para tener en cuenta es que THPS2 puede ser corrido en altas resoluciones, cosa que con la demo no pasaba, a menos que cambien manualmente uno de los archivos de configuración del juego.

Otras de las cosas que fueron optimizadas en esta tan esperada secuela fueron los sonidos. En el anterior TH, los sonidos sólo eran algo más del motón, ahora el apartado sonoro es otro de los puntos más destacables del juego. El sonido que emite el skate al pasar por distintas superficies según el material fue emulado con alta fidelidad. Y ya que estoy describiendo todo lo respectivo al sonido, puedo agregar que las bandas musicales del juego son otro de los puntos que ayudan a la ambientación. Grupos como Anthrax, Rage Against The Machine o Bad Religion, entre otros, le dan un gran atractivo, aunque personalmente me quedo con la banda de sonido de la versión anterior.

Entre las opciones del menú principal encontramos una que es para crear un jugador. En ella, simplemente elegiremos el nombre, edad y demás datos personales del Skater y, además, podremos darle el aspecto físico que nos plazca.

Tony Hawk´s Pro Skater 2 es un juego que no discrimina géneros, lo puede jugar desde el rolero hasta el más estratega o sangriento de los jugadores, ya que justamente no hay que ser fanáticos del skateboarding para hacerse unas partidas. Es como los pinball, lo jugás sólo por diversión.

Personalmente estoy muy contento por tener una conversión de uno de los mejores juegos de consola en mi PC. Y creo que a muchos de ustedes les pasará lo mismo.

Tony Hawk´s Pro Skater 2 tiene vértigo y velocidad, modos de juego bien balanceados, jugabilidad digna de un clásico y un sin fin de opciones que lo perfilan como uno los mejores juegos en su categoría para este año.

Concurso THPS2

Entre los que nos manden los parques creados a xpconline@ciudad.com.ar, sortearemos un espectacular gamepad Microsoft SideWinder Dual Strike. El ganador será aquél que haga el mejor parque de todos en cuanto a originalidad y funcionabilidad. ¡Así que ya mismo saquen a flote su creatividad y manden esos saves!

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: La excelente conversión de uno de los, para mí, diez mejores títulos para PlayStation, que tiene como principal personaje al mito viviente del Skateboarding mundial.

LO QUE SI: Jugabilidad. Diversión asegurada. Vértigo. Diseño de los escenarios. El editor de niveles. Los objetivos a cumplir en el Carrer Mode. La creación de los personajes. El Multiplayer.

LO QUE NO: Se notan algunas secuelas de la conversión de PlayStation a PC, principalmente en algunas texturas un poco lavadas, aunque no molestan para nada. El tiempo que falta para que salga la tercera versión.

91% CLASICO

PROMEDIO
67%

FICHA TECNICA

COMPAÑIA / DISTRIBUCIÓN: Novalogic
INTERNET: www.novalogic.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, 600 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 50 jugadores via TCP/IP.



Delta Force 3: Land Warrior

Los voxels se visten de gala... ¿para su despedida?

Por Santiago Videla

Una vez más, la gente de Novalogic vuelve al ataque con su conocida serie Delta Force y aunque no nos encontramos ante una revelación, parece que poco a poco esta compañía está aprendiendo de sus errores pasados, logrando así sacar una tercera parte bastante potable que tiene algunos detalles muy buenos y otros no tanto, pero que a fin de cuentas cumple con su cometido de entretener.

Mundialmente conocida por haber creado el primer engine que utilizó voxels (pixels tridimensionales), la firma Novalogic ha estado usando esta tecnología en la mayoría de sus producciones, con resultados que no siempre han sido muy favorables.



La serie se renueva... aunque no mucho

Una de las mayores desventajas que ha sido un común denominador en este tipo de engines era que al no trabajar con aceleración 3D de ningún tipo, su rendimiento dependía pura y exclusivamente del procesador de la máquina haciendo que los requerimientos de los juegos fuesen extremadamente elevados, echando por tierra productos que de otra forma podrían haber dado para más. A partir de este título, parece haber intenciones de cambio por parte de Novalogic ya que esta vez puso en práctica una variante de su engine más nuevo, que a pesar de usar sus queridos voxels en gran medida también utiliza vectores y, lo que es más importante, soporta aceleración 3D, logrando así una calidad más acorde con los tiempos que corren y al mismo tiempo un poco más de velocidad, que nunca viene mal.

En términos de juego, con la lógica excepción de las mejoras en la parte técnica, Delta Force 3 no representa una gran evolución con respecto a sus antepasados, ya que la campaña para un solo jugador es muy parecida a las anteriores, pero con diferentes escenarios.



Siempre con la premisa de las fuerzas especiales contra todo terrorista que quiera hacerse el loco, nuestra tarea en cada escenario por lo general es no dejar títere con cabeza, salvo algunos ocasionales rescates de rehenes que son un mero adorno, ya que a menos que nosotros los eliminemos por accidente los malos nunca les tocan un pelo.

A diferencia de juegos como los Rainbow Six o SWAT 3, que son más bien simulaciones con un alto nivel de realismo, Delta Force 3 no pasa de ser un simple arcade que a simple vista puede llegar a parecer más de lo que realmente es. En sí es más sencillo de lo normal, e incluso en sus niveles de dificultad más elevados no presenta un gran reto para alguien que esté más o menos acostumbrado a este tipo de juegos y que tenga una pun-







tería medianamente decente.

Salvo algunas misiones en las que la poca profundidad de visión que ofrece la parte hecha con voxels no nos deja ver bien a algunos enemigos que están levemente parapetados cerca de ciertos lugares clave, el resto es como dar un paseo por el campo mientras bajamos comunistas, musulmanes y orientales con nuestro arsenal digno de todo un Rambo moderno.

En gran parte la escasa dificultad se debe a la casi inexistente inteligencia artificial de los enemigos, que además de tener comportamientos por momento erráticos y ser totalmente incompetentes, tienen menos puntería que Mr. Magoo sin los anteojos (incluso a corta distancia), cosa que por momentos hasta resulta hasta graciosa... estaría más copado que si sale alguna vez una continuación se acuerden de ponerle alguna clase de inteligencia a los malos.

Por el lado de los gráficos, el aspecto visual de este juego es bastante disparejo, ya que por un lado tenemos los exteriores hechos con voxels, que como siempre están plagados de bordes que parecen serruchos (incluso en resoluciones mayores a 640x480) y encima fliquean bastante, por lo que me pregunto: ¿hasta cuándo insistirá Novalogic en aferrarse a sus amados, pero cuadriculados voxels? Por el otro lado, en cambio, tenemos interiores hechos con vectores (algunos de ellos muy buenos por cierto), que en su conjunto se ven bastante bien y logran ambientaciones muy buenas, pero de todos modos, aunque los requerimientos de hardware no son tan excesivos, todavía son un tanto elevaditos.

Los modelos de algunos vehículos, como los helicópteros que ocasionalmente aparecen por ahí, son lo que más se destaca de todo esto, junto con algunos efectos especiales, que a pesar de ser buenos no llegan a sobresalir demasiado.

En pocas palabras, Delta Force 3 es un juego que a pesar de no ser un clásico, simplemente resulta divertido, aunque sea para pasar el rato bajando legiones de giles con nuestras armitas, o jugando en grandes cantidades en cualquiera de sus modos Multiplayer, por lo que puede llegar a interesarles si es que no esperan más que eso.

En caso de que estén pensando en algo realista y desafiante, con una historia súper atrapante, les aclaro que éste no es el mejor lugar para empezar a buscar.



XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: La tercera parte de uno de los juegos de acción más conocidos de NovaLogic.
LO QUE SÍ: Algunos escenarios, los modelos de los helicópteros.
LO QUE NO: Es recontra mega fácil, la inteligencia artificial de los enemigos es de terror, algunas colisiones la pifian, los modelos de las armas no son en 3D.

67%
BUENO

PROMEDIO
53%

FICHA TECNICA

COMPAÑIA / DISTRIBUCIÓN: HumanHead Entertainment / G.O.D.
INTERNET: www.godgames.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 4x, 850 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

Blair Witch Volume Two: The Legend of Coffin Rock

¡La bruja está de vacaciones!

Por Martín Varsano

Por qué? ¿por qué? Esta era la pregunta que rondaba mi cabeza a los pocos minutos de comenzar a jugar la segunda parte de la trilogía Blair Witch, sospechando que la gente de HumanHead no había hecho la tarea de manera ordenada, como fue el caso de Terminal Reality... y al ver los títulos del final, apareciendo de la nada, mis sospechas se confirmaban de una manera irrefutable: Señoras y señores, lamento comunicar que en esta ocasión el locu no me dio temblores.



Uno empieza yendo hacia el norte... pero es el sur.

¡Lazarus, levántate y corre!

En este, el segundo capítulo de la saga de la bruja de Blair, el protagonista de la historia -uno de los pocos puntos a favor del título- es Lazarus, un soldado de la Confederación que es despertado por una niña en el lindero del bosque de Burkitsville, con una amnesia de campeonato que no le permite recordar absolutamente nada del motivo por el cual se encuentra en un estado tan lastimoso, ni quién es. La niña, Robin Weaver (toda una señora en la primera parte) nos llevará hasta su casa, para curar nuestras heridas. Lo que no sospechamos es que vamos a tener que pagar un precio bastante elevado por tanta atención...

Luego de una larga y poco inspirada introducción, el juego enfila hacia el género de los arcades queriendo emular al respetado Resident Evil, cosa que podría haber resultado interesante, de no ser por el hecho de que HumanHead no supo capturar -salvo algunos escasos segundos- la atmósfera atrapante del volumen 1.

Mientras nuestro desmemoriado amigo corría como un enajenado por el bosque (no sabemos el verdadero motivo, ya que suponemos que la atemorizante bruja que nos volvió locos en Rustin Parr en esta época estaba de vacaciones, dejando el trabajo a algún subordinado con poca materia cerebral), encontramos que Coffin Rock contenía algunos errores bastante graves, que fueron menoscabando la experiencia a medida que el juego avanzaba. A saber:

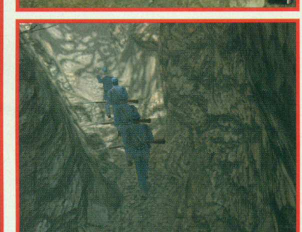
¿Era para el Norte o para el Sur?

Primeramente, la perspectiva de los lugares parece modificarse en los diferentes escenarios, por lo cual en ciertas ocasiones nos confundiremos bastante. No se extrañen si ven un amuleto (totalmente indispensable para reponer nuestra vida, ya que los medikits aún no existían) a lo lejos, y al moverse en esa dirección encontrarán que misteriosamente se encuentra en una locación totalmente diferente a la que se dirigían originalmente. Y no es porque la bruja esté queriendo jugar con nosotros -algo que solía ocurrir en el primer título-,



¿Ritos satánicos en HumanHead Studios?







más bien parece una broma pesada de los desarrolladores.

Por otro lado, las transiciones entre las dos "épocas" (Lázarus recuerda, durante todo el juego, su pasado como soldado) arruinan totalmente la ambientación, ya que no tienen la sutileza de la casa con la luna -algo común entre el primer título y Nocturne- sino que nos mostrará una fea barra azul, la cual aparecerá y ustedes seguramente se preguntarán si el juego tiene ganas de colgarse... Les aviso para que no se asusten... ¡Oh! ¿Lo habrán hecho como otro elemento más de suspenso? Je, je...

Pero la "diversión" no termina: Como estamos en el 1800, Lazarus no dispone de ningún rifle onda Ghostbusters para eliminar los espectros, por lo que decide quemarlos a ¡balazo limpio! Y nada de balas de plata o algo por el estilo... Al parecer los muchachos de HumanHead (los mismos de Rune, ¡increíble!) nunca fueron al cine.



No hace falta aclarar (se puede ver el cambio del género) que los acertijos en Coffin Rock han desaparecido, por lo cual no hay un nivel de dificultad a seleccionar. Y exceptuando algún que otro encuentro en donde nos podemos ver rodeados, el juego no ofrece demasiada dificultad, por no será extraño ver los títulos a las 6 u 8 horas de juego.

Todos estos detalles, más los problemas con la bendita cámara -algo que se ve potenciado cuando nuestro héroe se traba con casi todo lo que se puedan imaginar- y un final que deja muchísimo que desear, hacen pensar que HumanHead no se esmeró lo suficiente para poner a la venta un producto más o menos similar al primero. Una verdadera lástima.

¿La tercera es la vencida?

De todas formas, no todo es malo en Coffin Rock. Al igual que en Rustin Parr, los efectos de sonido son impecables, y el manejo de sombras del engine de Nocturne hace un excelente trabajo -aunque la mayor parte del juego transcurre en ambientes totalmente iluminados, por lo que se pierde parte del efecto-, pero de todas formas recomendaría pasar directamente al tercer volumen, aunque no sé si realmente éste será un representante digno de la leyenda de la bruja de Blair. Según nos comentaron, va a hacer mucho más hincapié en la aventura y la exploración, y no tanto en la cacería de cuanto bichito y fantasma se nos cruce por el bosque.

Esperemos que la bruja haya regresado de su descanso y nos asuste como corresponde...

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: La segunda parte de la trilogía basada en la película The Blair Witch Project.
LO QUE SI: Supongo que los efectos de sonido y alguna otra cosa más.
LO QUE NO: Perspectivas macabras. Las transiciones. Algunos problemas de cámara y clipping. Un final muy poco inspirado.



REGULAR

PROMEDIO
77%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Revolution / Ubi Soft
INTERNET: www.revolution.co.uk
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

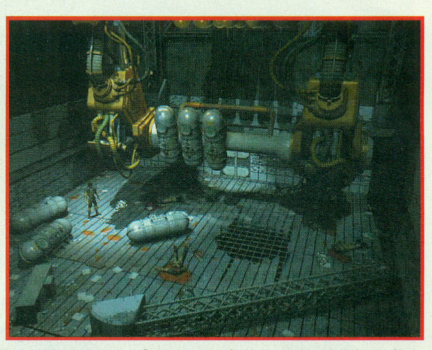
In Cold Blood

John Cord, James Bond y Solid Snake, hermanos separados al nacer

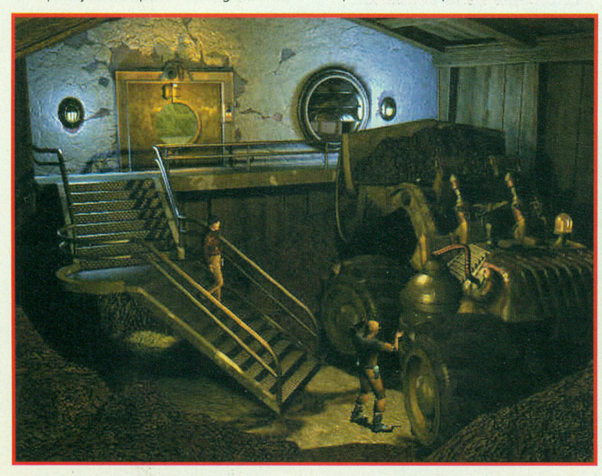
Por Sebastián Riveros

Abrís los ojos. Sabes que es inútil y doloroso, pero sentís que no podés mantener la respiración por más tiempo. De repente, la mano que te sujeta de los pelos jala tu cabeza fuera del estanque y te deja respirar el preciado aire durante unos segundos. La voz fría continúa el cruel interrogatorio, exigiendo saber más detalles. Tu nombre, rango, para qué agencia trabajás, cuál es el objetivo de la misión. Sabiendo que ya no podés continuar resistiendo, decidís comenzar con tu relato. "Mi nombre... es John Cord..."

Como dice el viejo dicho, la vida te da sorpresas. Hace ya un tiempo encontré en Internet la demo de un juego llamado In Cold Blood. Lo que se prometía era una aventura de espionaje con toques cinematográficos al más puro estilo Metal Gear Solid, algo comprensible si tenemos en cuenta que el juego ya había pasado por la PlayStation. Lo bajé de la red y luego de jugarlo un buen rato, llegué a la conclusión de que era un clon de Metal Gear, y no me parecía un clon muy bueno. Aunque los escenarios en 2D y las escenas parecían prometedoras, el demo no logró engancharme y decidí eliminarlo para darle un rato más a Firearms y a Counter-Strike antes de irme a dormir.



Cuando llegó a mis manos la versión completa, el recuerdo de la demo seguía fresco en mi mente. Lo instalé pensando que tenía frente a mí 3 CDs cargados de momentos aburridos. Pero no. In Cold Blood tiene un par de momentos irritantes pero poco a poco la historia y la atmósfera del juego me fueron atrapando. Ya en la parte final, decidí sacrificar un poco de sueño para seguir jugando. Y son pocos los juegos que me hacen quedar levantado.



Cord, John Cord

La historia de In Cold Blood es característica de una película de James Bond. De hecho, el héroe es británico. John Cord es un agente del MI6 al que se le ha encomendado una misión en Volgia, una republiqueta independiente que solía ser parte de la ex Unión Soviética. Volgia se independizó tras un sangriento golpe de estado. Como consecuencia, el país cae en uno de los problemas más comunes en la región desde principios de siglo: los conflictos raciales. Las fuerzas del gobierno reprimen a las minorías con furia mientras el jefe de inteligencia volgiana, Dmitri Nagarov, intenta aplastar los movimientos de resistencia que inevitablemente comienzan a aparecer en todo el territorio. Antes de poder completar su misión, Cord es capturado y durante el interrogatorio comienza a relatar su historia. Estos flashbacks componen siete de los nueve capítulos del juego. Al principio, la misión de Cord es encontrar a su amigo Kiefer, un agente norteamericano que fue capturado por las autoridades volgianas y que, tras escapar de sus captores, permanece refugiado en una mina. Al parecer, la misión de Kiefer era de importancia, pues su gobierno no piensa

mover un dedo para salvarlo. Para no involucrarse más, Estados Unidos solicita la ayuda del Reino Unido, quien envía a Cord a una misión de extracción aparentemente rutinaria. Luego de establecer contacto con el líder de la resistencia, Gregor Kostov, Cord se infiltra en la mina para salvar a Kiefer. Hasta que se encuentra con un acelerador de partículas, un aparato muy sofisticado que no se condice en absoluto con el resto del lugar. Cord se da cuenta que la misión es mucho más seria de lo que imaginaba y que Volgia puede estar al borde de un descubrimiento que podría transformar a la pequeña nación en la más poderosa del mundo. Y a sus líderes en dictadores potenciales.

Como ya mencioné, In Cold Blood tiene varios puntos en común con Metal Gear Solid. Por ejemplo, Cord debe tratar de infiltrarse en diversos lugares de la forma más sigilosa posible. Los guardias son muchos y no podremos resistir sus disparos por mucho tiempo. Una táctica efectiva es esperar a que nuestros adversarios nos den la espalda y desmayarlos de un buen golpe en la nuca. El juego cuenta también con varios puzzles de diversa dificultad. Algunos son fáciles mientras que otros nos van a detener por cierto tiempo. Pero todos son bastante lógicos así que la respuesta no está tan lejos. Uno de los puntos más fuertes del juego es su historia, bastante compleja pero bien narrada. Los diálogos con los diversos personajes están bien escritos y las voces son también muy buenas. Es poco frecuente encontrar actores que se tomen en serio el trabajo de prestar sus voces a personajes de videojuegos y logren sonar convincentes. De hecho, la voz de la jefa de Cord me suena muy parecida a la de Judi Dench, la actriz que actualmente encarna a M, la jefa de James Bond. Todos estos detalles contribuyen a la atmósfera cinematográfica del juego. Cord también tiene un interesante juguete. Un sistema denominado REMORA que le permite comunicarse con otros agentes y meterse en las computadoras que encuentre para buscar información útil. También tiene un mapa que localiza la posición de los guardias para que no nos sorprendan desprevenidos. Es que nuestros enemigos tampoco son ningunos tontos. Al detectarnos, lo primero que hacen es averiguar nuestras intenciones. Por lo general, Cord tiene un buen cuento chino para venderles e intentará estirarlo el mayor tiempo posible. Si Cord dispara primero o miente para luego salir corriendo, los guardias intentarán llenarnos de plomo y dejarán las preguntas para más tarde. También activarán las alarmas para alertar a todos de nuestra indeseable presencia.



Es aquí donde aparece el primer problema: el control. Muchas veces, los movimientos de Cord no son tan precisos como deberían ser. Si logramos evitar que nuestros enemigos descubran nuestra presencia, esto no es un problema tan grave. Pero si nos descubren y comienzan a dispararnos, nuestras posibilidades tanto de defendernos como de huir son muy pocas. El juego ofrece varias opciones para controlar a nuestro personaje, pero los tiempos de reacción de Cord son bastante lentos, de modo que ninguna de las posibilidades es enteramente satisfactoria.

A diferencia de Metal Gear Solid, solamente los personajes están realizados en 3D. Los fondos en 2D retratan los escenarios en que tiene lugar esta historia con una calidad impecable. Desafortunadamente, la baja cantidad de polígonos de los diversos personajes crea un contraste que no siempre es agradable a los ojos. Este problema tal vez no era tan importante en la Play ya que apreciamos la acción a través de un televisor. Pero el monitor hace esta falla más notoria. De todas maneras, este problema no distrae nuestra atención del juego por mucho tiempo, aunque Revolution se podría haber puesto un poco más las pilas.

Más allá de sus inconvenientes, la atrapante historia hace que valga la pena atreverse con In Cold Blood. Es la primera noticia que recibimos de la gente de Revolution desde la saga Broken Sword y es bueno saber que no han perdido el gusto por una buena historia, llena de tensión y misterio. No puedo decir que este juego sea mejor que Metal Gear Solid. Si todavía no lo jugaste, me veo obligado a recomendarte que te sumes al grupo de Solid Snake. Pero si ya lo terminaste y te quedaste con ganas de más, esto puede ser lo que andás necesitando.

XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una mezcla de espionaje, acción e infiltración, con aires a Metal Gear Solid.
LO QUE SI: La historia vale la pena atreverse con el juego. Voces y sonidos son excelentes. Los backgrounds son de gran calidad. Puzzles.
LO QUE NO: El control no es de lo mejor. Los personajes en 3D tienen una baja cantidad de polígonos.

77%
MUY BUENO

PROMEDIO
83%

ACCION/ARCADES

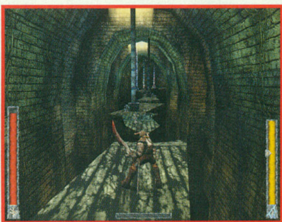
FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: HumanHead Studios / Godgames
INTERNET: www.runegame.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 300 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 4x, 88 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D (recomendada), Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Vía Internet por TCP/IP.



Rune

Toda la pulenta vikinga







Por Santiago Videla

Sin dudas, Rune no es un candidato a ganar un premio a la originalidad, pero eso no quita que sea una de las grandes sorpresas del año, ya que partiendo de una idea de lo más común los muchachos de Humanhead Studios han logrado crear uno de los mejores arcades en tercera persona que, por lo menos en mi opinión, haya tenido la oportunidad de ver hasta la fecha.

Héroe se necesita... postulantes llamar al 0800-Odin

Todo comienza en una pequeña aldea vikinga perdida por ahí, en donde un grupo de guerreros elegidos para proteger una de las runas sagradas de Odin, inicia a un joven (que obviamente será la figura principal) para que se les una en su noble tarea.

En medio la primera travesía con nuestros compañeros, casualmente nos topamos con un viejo enemigo del clan (un sujeto llamado Conrack), que habiéndose cansado de ser el perdedor de siempre parece haberle ofrecido sus servicios a un nuevo maestro con la idea de que le ayude a conseguir lo que se propone.

El tema es que su nuevo jefe, por decirlo de alguna manera, no es otro que el maligno dios Loki, que como muestra de que es malo y se la banca no tiene nada mejor que hacer que partir nuestra bonita embarcación con sus rayos y mandarnos junto con nuestros camaradas al fondo del mar.



Por algunas de esas vueltas del destino, parece ser que no todo está perdido ya que Odin en persona nos ha elegido para que terminemos con los conspiradores, y visto que somos los únicos sobrevivientes del naufragio no tendremos más remedio que secarnos un poco y ponernos en marcha.

Simple, pero efectivo

Dejando de lado la simplicidad de su trama, Rune es un juego que se destaca por tener un nivel de calidad y detalle sólo visto en juegos de la talla de MDK 2, cosa que llama mucho la atención prácticamente desde el vamos.

En términos generales, este juego es

extremadamente parecido a títulos como Heretic II, no sólo por la perspectiva desde la que se ve la acción, sino porque incluso sus controles son casi los mismos.

A pesar de tener sus buenas dosis de acción, Rune también utiliza conceptos muy característicos de la serie Tomb Raider, como por ejemplo la exploración de enormes escenarios, pero con la diferencia que aquí todo se desarrolla de una forma más dinámica. Además, el hecho de poder controlar la cámara manualmente con el mouse elimina los incontables problemas que la gran mayoría de estos juegos suelen tener y es una gran ayuda a la hora de pasar por los lugares más complicados o dar saltos que de la mano de la amiga Lara normalmente serían un verdadero suplicio.

Aunque Rune es un juego que a simple vista parece no tener demasiadas complicaciones, lo cierto es que es mucho más trabado de lo que aparenta, porque cada escenario está plagado con todo tipo de puzzles que van desde cosas tan sencillas como buscar un lugar donde treparse para poder seguir adelante, hasta problemas un poco más complicados en los que a veces hasta los enemigos juegan un papel importante y en más de una ocasión nos van a obligar a desacelerarnos para pensar las cosas con un algo más de calma.

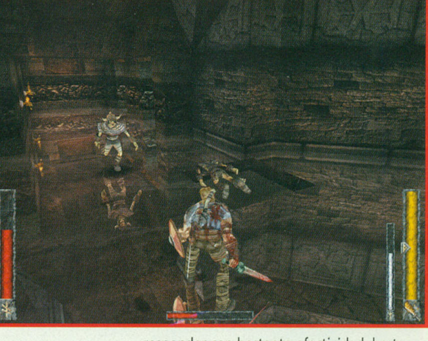
Por lo general, este es un juego en el que podemos llegar a quedarnos trabados con facilidad si es que hacemos todo a las apuradas sin mirar lo que está a nuestro alrededor, ya que muchas veces ciertos detalles sutiles como rajaduras en las paredes o partículas que indican hacia dónde va una corriente de aire pueden ser la solución a nuestros problemas, así que lo mejor es jugarlo con calma.

Con nuestro personaje, podemos utilizar cuatro categorías diferentes de armas principales que iremos encontrando a lo largo de nuestro camino: espadas, hachas, mazos y martillos, pero a su vez dentro de cada categoría tenemos por lo menos 5 variantes de cada una de ellas. Cada tipo de arma tiene diferentes ventajas que las otras no tienen y a pesar de que en un primer momento estas características no tienen demasiada importancia, en etapas más avanzadas pueden llegar a marcar la diferencia entre seguir de pie o terminar en un cajón.

Tal es así, que a veces es mejor noquear a los bichos más peligrosos usando un martillo pesado y luego terminar con ellos mientras están durmiendo la siesta, que exponerse a recibir una abundante golpiza.

En casos más particulares como el de algunos zombies o muertos vivientes, sólo





podemos eliminarlos definitivamente cortándoles la cabeza, cosa que lógicamente podremos lograr con armas filosas, como una espada.

Al mismo tiempo, podemos usar cualquier tipo de escudo que consigamos por ahí, siempre y cuando el arma que estemos usando no requiera de las dos manos de nuestro protagonista. Además de las armas principales y los escudos, también tenemos la posibilidad de agarrar otras cosas del suelo para usarlas como arma, que van desde los pedazos de los enemigos que hayan quedado (incluyendo sus cabezas) hasta antorchas que entre otras cositas nos servirán para iluminar los lugares más oscuros y en ocasiones son muy útiles para encontrar habitaciones secretas u objetos ocultos.

Rune tiene una buena gama de enemigos de todo tipo con sus respectivas variantes y combinaciones de armas, pero en las primeras etapas del juego la distribución de estos enemigos es un tanto despareja, dando como resultado la sensación de que la variedad no es tan amplia como en realidad es.

A nivel inteligencia artificial, hay para todos los gustos, ya que tenemos bichos que suelen esquivar nuestros ataques, cubrirse y responder con bastante efectividad, hasta enemigos supuestamente importantes, que en su afán de intentar calzarnos un viandazo le pegan a sus compañeros que estén cerca. Igualmente esto no quita que jugarlo sea una experiencia espectacular.

Como agregado al modo para un solo jugador, tenemos un modo Multiplayer por si queremos sacarnos los ojos con algunos amigos, pero éste no es el fuerte del juego.

Unreal se la banca... ¡y en qué forma!

No hace falta mencionar que los puntos más brillantes de Rune son todos los relacionados con los gráficos y el diseño tanto de los personajes como de los escenarios.

Usando el ya hiper conocido engine de Unreal, los amigos de HumanHead han

logrado hacer maravillas en cuanto a los modelos, que acompañados por algunas de las texturas de más alta calidad que haya visto dan como resultado algo digno de verse.

Como era de esperarse, nuestro protagonista es la principal estrella en este rubro, con un modelo extremadamente detallado que como si fuera poco se va manchando de sangre a medida que va combatiendo, al igual que las armas que usa, dándole un aspecto verdaderamente único, cosa que también sucede con los enemigos.

Los chicos malos también están modelados con un altísimo nivel de detalle, para no quedarse atrás, y encima hasta podemos ir despedazándolos durante los combates como para darle al juego un clima un tanto más violento.

Al margen de esto, los escenarios son la razón por la que más de uno va a caerse de la silla al ver la impresionante calidad de cada entorno, muchos de los cuales son verdaderamente gigantescos. La participación de los efectos especiales también es muy importante, especialmente a la hora de crear la sensacional ambientación de cada lugar que vamos a recorrer.

Tengo que destacar que Rune usa efectos de todo tipo casi en cada momento, la mayoría de los cuales suelen ser bastante complejos, por lo que para jugarlo en todo su esplendor es necesario recurrir a máquinas realmente pulentas o por lo menos placas de video muy grossas. De todas formas, incluso en sus niveles de detalle más bajos, visualmente el juego sigue siendo de primera.

Beta testers ¿están por ahí?

Si hay una razón por la que Rune no llegó a convertirse en un clásico es por la presencia de dos bugs bastante importantes, que en mi opinión son algo inaceptable en una producción de este nivel.

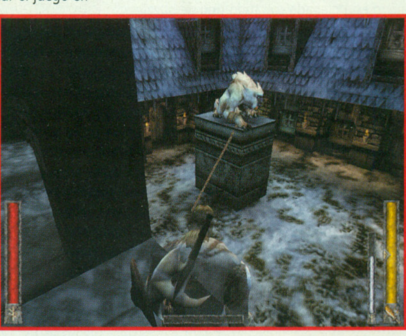
El primero de ellos, si bien es molesto, puede solucionarse haciendo las cosas con cuidado. Este bug se da sólo en ciertos escenarios y lo que sucede es que al cargar un juego grabado a veces empezamos con menos armas de las que teníamos cuando grabamos, y lo que es peor, otras veces directamente empezamos sin ninguna arma. Esto puede evitarse si grabamos en un lugar en donde haya otras armas para reponer rápidamente las que perdimos.

El problemita más grave y del que no todos se percatan es uno relacionado con la instalación: si por casualidad somos gente ordenada y decidimos instalar el juego en un directorio diferente al que viene seleccionado por defecto, o lo que es más aún, si decidimos hacer una instalación personalizada y dejar de lado componentes que no todos usan, como por ejemplo el editor (para ahorrarnos unos cuantos meguitas de HD), lo que sucede es que en un momento muy cercano al final el juego nos tira un inexplicable error, que lejos de colgarse nos deja seguir jugando sin poder progresar más en esa etapa.

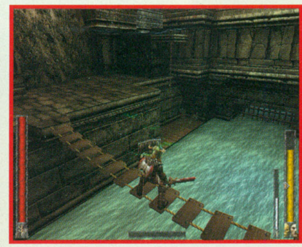
Tal vez esto no suceda de la misma forma en todas las máquinas, pero aquí lo probamos en las nuestras y sucedió lo mismo una y otra vez.

Todos estos inconvenientes se solucionan con el patch que incluimos en el CD de este mes, pero atención, al instalar el patch el juego no reconocerá los savegames que hayan hecho anteriormente, por lo que les recomiendo que antes de hacer nada se aseguren de ponerle el bendito patch.

Sin lugar a dudas, con excepción de estos desafortunados y molestos bugs, que por suerte tienen una solución al alcance de la mano, Rune es un juego que ningún fanático del género debería dejar pasar por alto. Además es mucho más largo de lo que parece en principio, lo que nos garantiza baba abundante por largas horas.







XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un espectacular juego de acción en tercera persona muy similar a Heretic II.
LO QUE SI: Los gráficos, los escenarios, el sonido, la ambientación. El editor.
LO QUE NO: Los bugs, la inteligencia artificial de algunos enemigos.

83%
EXCELENTE



Estás cansado de jugar contra la computadora ???

la inteligencia artificial hace siempre lo mismo y ya te esta aburriendo!!!

Querés jugar por internet pero tu conexión es lenta y no te dejan jugar porque hacés LAG !!!

VENI...

Tenemos la solución.

- 45 computadoras conectadas en RED
- Monitor 19 pulgadas pantalla plana
- PENTIUM III con 128 mb, GeForce 2 de 32 mb y SB Live!



- Half Life "Counter Strike"
- Unreal Tournament
- Quake 3 Arena

Promocion por inaguracion $1,50 por hora

Si desea probar nuestros equipos el 8 y 9 de diciembre GRATIS!!!

QUAKE III ARENA

Lavalle 845, Cap Fed Tel/Fax: 4394-9200





PROMEDIO
93%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Monolith / Fox Interactive
INTERNET: www.the-operative.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 4x, placa aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN, TCP/IP, modem, hasta 16 jugadores.





The Operative
No One Lives Forever

Nunca me enamoraré de la chica de un fichín... Cate Archer, Cate Archer, Cate Archer, Cate Archer, Cate Archer, Cate...

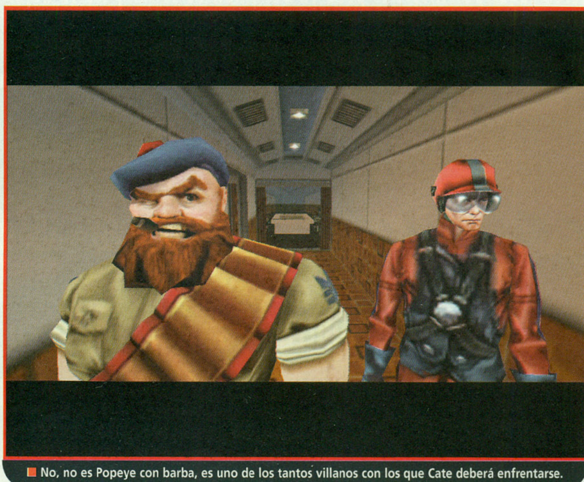
Por Sebastián Di Nardo

Desde hace unos años una joven compañía logró tocar nuestros fichineros corazones a través de un camino pocas veces explorado: El animé. Shogo fue un producto innovador y gracias a Monolith nuestros cansinos ojos vieron un arcade en primera persona con un engine que no era el de Quake y se veía realmente bien. El imperio del Lithtech Engine había comenzado...

No podía creerlo, Monolith lo había hecho de nuevo. Estaba pasando por uno de esos momentos angustiantes, uno de esos estados post-alegror. El estado post-alegror es lo que cualquiera de nosotros experimenta al terminar con un buen juego, en mi caso Elite Force. Después de eso, caí en un pozo de angustia que sólo podía ser subsanado por otro buen juego (algo que pocas veces sucede). Gracias a Dios y a Monolith me topé con la esperanzadora "technology demo" de "No One Lives Forever" (que pueden encontrar en los CDs del mes pasado) donde podíamos ver las bondades de la nueva versión 2.5 de Lithtech. Preparen sus camisas floreadas, carguen sus pistolas y pónganse un babero: estamos a punto de viajar en el tiempo para acompañar a nuestra heroína en su travesía.

Himno al alegror

Ah, cuánto fiestor, tanto que no sé por dónde empezar. Tal vez uno de los puntos más interesantes sea el exuberante cuerpo de la protagonista... bueno, sé que eso no es tan importante, pero no pude evitarlo. La profundidad de sus ojos verdes, sus curvas pronunciadas, sus pechos voluminosos y sus coloridos atuendos son parte del atractivo de Cate Archer, una agente secreta de una organización llamada UNITY. Por el hecho de ser



No, no es Popeye con barba, es uno de los tantos villanos con los que Cate deberá enfrentarse.

mujer, fue relegada de la acción hasta ahora. Un asesino de la organización terrorista HARM está eliminando uno a uno a todos los agentes disponibles, y por supuesto será Cate la encargada de averiguar qué está sucediendo, junto al veterano Bruno Lawrie. A partir de ese momento, la curvilínea agente se verá envuelta en una violenta y psicodélica carrera a través de 15 fantásticas misiones. Antes de que crean que el juego dura lo que un gas en una canasta, déjenme aclararles que por cada misión hay entre 2 y 6 niveles, con lo cual nos encontramos con un total de 60 misiones. Mientras escribo estas líneas, las palmas de mis manos comienzan a sudar y un pequeño destello de excitación recorre cada rincón de mi cerebro... Necesito jugar, necesito ver a Cate Archer otra vez. Oh, estoy perdiendo el foco...volvamos a lo nuestro.

Para darles una buena idea de la clase de juego del que hablamos, imaginen que ponemos en una coctelera un poco de Emma Peel (Los Vengadores), una porción de Austin Powers, un poco de James Bond, una pizca de Thief y un buen guión. ¿Entendieron? Si todavía no están chorreando baba les voy a comentar lo que a mí me sucedió...

Oh adoro a esa flasflslala flalasa flasfla...(pérdida temporal del control en los músculos del habla)

Después de una hora y media de angustia (tiempo en el que uno suele luchar contra su deseo de levantarse de la mesa, a pesar del hambre que tenga y ponerse a jugar de una vez) me abalancé sobre mi máquina. Durante el proceso de instalación se podría decir que mi cuerpo chorreaba, no sé si era el calor o mi temor a no poder correr el juego decentemente. Tengan en cuenta que los requerimientos para correr el juego en su máxima calidad son un PIII 700, 256 MB de memoria RAM y una placa de video de 64 MB.

Por fin, el menú principal del juego acarició mi pantalla y pude verla. La heroína, Cate Archer, se meneaba con lentitud mientras los acordes de una pegadiza melodía de los 60'





golpeaba mis sentidos. Casi me hago pis. Sin dudarlo ni por un instante me sumergí en la aventura, mientras la secuencia inicial me ponía en clima. Un tenebroso personaje, al que más tarde conoceríamos por Volkov, se dedicaba a liquidar agentes dejando una flor en la escena del crimen, y una presentación al estilo James Bond nos mostraba a Cate danzando al compás de la música, con un colorido fondo de lentejuelas. Después de un imprescindible entrenamiento de movimiento y armas básicas, estaba listo para la acción. Las primeras diferencias con otros fichines cachetearon rápidamente mis adormecidos sentidos. A diferencia de otros arcades en primera persona, No One Lives Forever (NOLF) integra el entrenamiento con el juego. En lugar de tener una opción de training en el menú inicial, nuestra heroína se reporta en un salón en el que le enseñarán todos los trucos de cada nuevo artefacto, como Q lo hacía con el archiconocido James Bond. Como si esto no bastara, estos muchachines de Monolith mezclan por momentos algún que otro ingrediente de aventura gráfica, permitiéndonos en las escenas cinemáticas elegir el diálogo con los personajes. Si somos astutos y elegimos la respuesta adecuada, podremos sacar algún provecho. Sumen a esto las preciosas curvas de Cate... flasflslala flalasa flasfla ...oh, disculpen.

La primera misión sería un preámbulo de toneladas de alegría por venir. Proteger a un agente, un gordo tan agrandado como su panza, con ínfulas de poder y una sordera descomunal, desde la comodidad de la ventana de un edificio. Luego habrá que colarse en una habitación de un edificio vecino y repetir la operación, para terminar cubriendo el HERMOSO trasero de Cate cuando los enemigos descubran su posición.

Acción, balas y la hermosa figura de Cate flasflslala flalasa flasfla... (oh, vamos de nuevo). Acción, balas y la hermosa figura de Cate flasflslala flalasa flasfla ... ejem, ejem.

Acción, balas y la hermosa figura de Cate hacen de NOLF un cóctel explosivo de alegror (sepan disculpar los inconvenientes, es la excitación).

De carne somos

La Cate Archer carne y hueso se hizo presente durante la exposición E3 de este año, que como pueden ver en la foto no tiene desperdicio.



La inteligente tecnología luminosa dos y medio

Gracias, Monolith, gracias. Estas son las palabras que sin duda dejarán escapar sus atontadas bocas cada vez que jueguen NOLF. Desde que Half-Life tocara los estantes, la comunidad fichinera pedía a gritos más de esa brillante y maravillosa experiencia. Hoy, dos años después, los responsables de Shogo satisfacen nuestro deseo combinando las mejores cosas de los clásicos FPS y adornándolas con maravillosos detalles de su autoría.

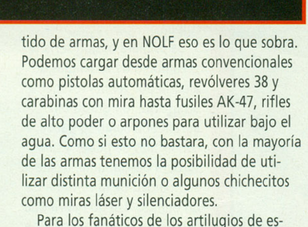
Por empezar, el motor que utilizan es el pulidísimo Lithtech Engine 2.5, uno de los más estables junto al de Quake y Unreal. A pesar de no alcanzar el increíble nivel de detalles en cuanto a cantidad de polígonos y texturas, obtiene unos resultados asombrosos.

Transparencias, cielos con nubes en movimiento, la posibilidad de montar vehículos, escenas y diálogos que se disparan a nuestro paso y el amor con el que fueron realizados los modelos de cada personaje, son algunos de los logros de Monolith. Pero, quizás, uno de los puntos más interesantes de NOLF es la inteligencia artificial de los enemigos. Sus creadores tomaron los recaudos necesarios para hacer la experiencia más placentera, llevando la experiencia un paso más adelante. Nuestros contrincantes tienen reacciones inesperadas, cuando nos superan en número sus ataques son frontales y si se ven en inferioridad de condiciones corren en busca de ayuda o se cubren detrás de muebles o paredes asomándose ocasionalmente para sacudirnos con algún tirín. Si se encuentran con algún cuerpo, se agachan para ver



Recuerden no dejar muchos fiambres a la vista, la botellita es chica y su contenido se agota con mucha facilidad.

en qué estado se encuentra su camarada, y si lo encuentran sin vida corren a dar la alarma salvo, por supuesto, que nos encarguemos de ellos antes de que pestañeen. Por supuesto, el daño es localizado, lo que significa que si les disparamos al torso o a sus extremidades tienen algún chance de salir con vida, a menos que apuntemos a la cabeza, lo que los convertiría en abono para plantas al instante. Todo esto está cuidadosamente adornado con espectaculares animaciones, dando una asombrosa credibilidad a cada uno de sus movimientos y proporcionándonos la diversión extra de verlos enroscarse sobre sí mismos cada vez que les disparamos.



Hasta ahora, todo suena como cualquier FPS, ir de frente y balear a cuanto muñeco se cruce en nuestro camino, pero no es tan fácil. A veces la mejor opción es pasar desapercibido, tratando de evitar el refinado oído de estos muchachines y ocasionalmente alguna que otra cámara de seguridad. Una tarea nada fácil si tenemos en cuenta que el sonido de nuestras pisadas varía de acuerdo a la superficie. Muchas veces el éxito de nuestra misión depende de no ser descubiertos hasta el último instante, de lo contrario nuestra estadía en el lugar puede transformarse en un verdadero pandemonio, haciéndonos perder preciados puntos para nuestra calificación final al terminar el nivel. Esto nos recuerda un poco a Thief y, aunque en NOLF no tenemos la posibilidad de cargar los cadáveres para ocultarlos, ¡podemos utilizar un potente ácido para disolver los cuerpos!

El mundo del juguete: para el día del niño quiero mi lápiz labial explosivo

¿Qué sería de nosotros sin un buen arsenal? Bueno, sin duda seríamos caca de perro. Es muy importante, a la hora de sacudir a nuestros contrincantes, contar con un buen surtido de armas, y en NOLF eso es lo que sobra. Podemos cargar desde armas convencionales como pistolas automáticas, revólveres 38 y carabinas con mira hasta fusiles AK-47, rifles de alto poder o arpones para utilizar bajo el agua. Como si esto no bastara, con la mayoría de las armas tenemos la posibilidad de utilizar distinta munición o algunos chichecitos como miras láser y silenciadores.

Para los fanáticos de los artilugios de espionaje, nuestra heroína puede hacer uso también de artefactos extra suministrados por el ingenioso departamento científico de UNITY. Potentes ácidos, perfumes adormecedores, lápices labiales explosivos, anteojos con cámaras fotográficas, encendedores con sopletes o portafolios lanzagranadas son algunos de los artefactos que nos ayudarán en nuestra carrera contra el mal. Armamento es lo que sobra, así que, como decía aquel viejo programa de magia (Las Manos Mágicas): "el resto depende de usted".

In position, ¿dijeron los Irrompibles?

Cualquier juego está incompleto hoy en día si no tiene una opción multiplayer. ¿Qué sería de nosotros sin la delicia de balear a nuestros amigotes a través de Internet? Bueno, para no ser menos, NOLF nos brinda también esa posibilidad. Si bien no es el punto más fuerte de este fichín, pueden castigarse hasta 16 jugadores vía modem a través de Gamespy o por medio de una LAN. Lo que es una verdadera lástima es que sólo haya 6 escenarios y 2 modalidades de juego: Deathmatch y Unity vs. Harm (en equipos). De todas maneras, el fuerte de este título es el single player, aquél que busque emociones más profundas se refugiará, por supuesto, en juegos como Quake III, Counter-Strike o UT.

Golpes bajos

Bueno, mis amigos, llega el momento que todos esperan, aquel momento en el que se supone que yo le dé algunos palos al juego. Ustedes se preguntarán: ¿cómo puede ser que en semejante cantidad de líneas no les haya mencionado ni un solo punto oscuro? ¿Creerán, tal vez, que lo único que hago es lamer los calcetines de esta compañía para obtener algún beneficio a cambio? Bueno, tal vez su único pecado haya sido el de no explotar como corresponde la modalidad multiplayer. Una tontería que se contrarresta con momentos memorables, como cierta secuencia a bordo de un avión (no voy a entrar en detalles porque muchos de ustedes me odiarían por revelar sorpresas). El pecado más grande de este juego es no jugarlo, y por supuesto, perderse de las HERMOSAS curvas de Cate, que flasflslala flalasa flasfla ...oh, otra vez... perderse las HERMOSAS curvas de Cate que flasflslala flalasa flasfla ...que flasflslala flalasa flasfla ...que flasflslala flnnn no tienen desperdicio.

XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un refrescante FPS con toda la psicodelia de los 60´s.
LO QUE SI: Los gráficos, el cuerpo de Cate Archer, la música, el cuerpo de Cate Archer, los modelos, el cuerpo de Cate Archer, la inteligencia artificial, el cuerpo de Cate Archer, las armas, el cuerpo de Cate Archer, el diseño de los niveles y, por supuesto, el cuerpo de Cate Archer.
LO QUE NO: Pocas opciones multiplayer, no jugarlo y perderse el cuerpo de Cate Archer.

93%
CLASICO



Llegá a la línea final
de la forma más loca que puedas.
8 nuevos bólidos están recorriendo las calles de San Francisco y Londres.
Sin mencionar los edificios, fuentes y centros comerciales. La única regla en esta carrera es: No hay reglas.
angel
MIDTOWN MADNESS 2
www.microsoft.com/games/midtown2
EVERYONE
E
ESRB
Microsoft
Adquirilos en Musimundo, Compumundo, Garbarino, Exxo, Falabella y Auchan
other countries. The names of actual companies and products mentioned herein may be trademarks of their respective owners.

PROMEDIO **70%**

ACCION/ARCADES

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Terminal Reality / G.O.D.
INTERNET: www.godgames.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, 300 MB libres en disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: TCP/IP y LAN

4x4 Evolution

Carreras Off-Road en la Luna



Por Sebastián Riveros

Hace rato que esperábamos la salida de 4x4 Evolution. La información y fotos que recibíamos nos hacía pensar que sería el juego que nos iba a hacer olvidar el mal recuerdo de los flojos Test Drive Off-Road, pero ¿cumple con lo prometido? Veamos.

Disponemos de tres modos de juego para elegir. Quick Race, Time Attack y CareerMode. El último es el más interesante. Tendremos a nuestra disposición una cantidad de 30.000 dólares que podremos usar para comprar un vehículo y las partes extra que necesitemos. Todas las grandes marcas como Ford, GMC, Chevrolet, Nissan y Toyota están presentes con sus últimos modelos. Una vez que adquirimos nuestra camioneta, podremos participar en carreras de serie y en eventos especiales. Cada una de las pruebas tiene sus restricciones y no podremos participar hasta que podamos comprar un vehículo adecuado.

Lo primero que llama la atención son los gráficos. Las texturas y los efectos son realmente muy buenos. Los modelos de los diversos vehículos, los escenarios y el terreno de las pistas están muy cuidados y tienen un gran nivel de detalle. Las carreras tienen lugar en parajes alejados e inhóspitos como desiertos y tundras. Cada uno de los niveles tiene varios detalles que los hacen únicos. Aves, aviones y alas delta surcan los cielos. Y nos cruzaremos con trenes, un avión stealth y un acorazado. El clima es también un factor importante. Los días claros ceden lugar a la niebla y las lluvias que afectan bastante las condiciones del terreno. También habrá varias carreras nocturnas que pondrán a prueba nuestra pericia. Por supuesto que estas 4x4 no tienen nada que ver con los Ferrari o Porsche que vemos en la mayoría de juegos de carreras. La sensación de velocidad no es tan grande, al menos al principio. A medida que vayamos ganando más dinero y hagamos ajustes a nuestros vehículos, alcanzaremos mayores velocidades. Lo bueno es que las pistas tienen varios checkpoints que debemos cruzar. Si perdemos posiciones por seguir el trazado de la pista y nuestro 4x4 se la banca, podemos salirnos por un costado y hacer nuestro propio camino. Solo debemos tener cuidado de no perdernos un checkpoint.

El juego pone más énfasis en la diversión que en el realismo. Una de los puntos en contra es la ausencia de un modelo de daño. Las camionetas chocan contra rocas, árboles, carteles e incluso unas con otras y ni siquiera se les arruina la pintura. Un detalle a tener en cuenta es que a las grandes empresas automotrices no les gusta nada la idea de que la gente vea sus últimos modelos chocados, por lo que de haberse incluido un modelo de daño probablemente Terminal Reality no hubiese conseguido tantas licencias importantes. Esta es la razón por la cual títulos como Need For Speed no tenían modelos de daño hasta High Stakes. Pero en un juego con tanta acción, la ausencia se hace sentir. Otro detalle es la física. Si bien el control de los vehículos es correcto, da la impresión que los saltos son bastante exagerados para vehículos tan pesados. Es como si las carreras tuvieran lugar en la Luna o en algún planeta con una gravedad menor a la de la Tierra. Si nos caemos a un lago, nos vamos a llevar otra sorpresa. Nuestro vehículo tiene tanto aguante que se transforma en submarino y nos permite salir sin problemas como si no pasara nada.

A pesar de sus defectos el juego es bastante divertido y adictivo. También posee una opción multiplayer que es compatible con las versiones de Dreamcast y Macintosh que seguramente van estar disponible cuando lean esto. Si buscan un simulador que sea lo máximo en realismo, 4x4 Evolution no es para ustedes. Pero si lo que buscan es diversión y buenos gráficos, 4x4 Evolution es una buena adición a la lista navideña.



QUE TIENE: Juegos de carreras Off-Road con excelentes gráficos.
LO QUE SI: Los gráficos, el Career Mode, la música, bastante divertido.
LO QUE NO: Física lunar, no hay modelo de daño, falta de realismo en general.

70% MUY BUENO



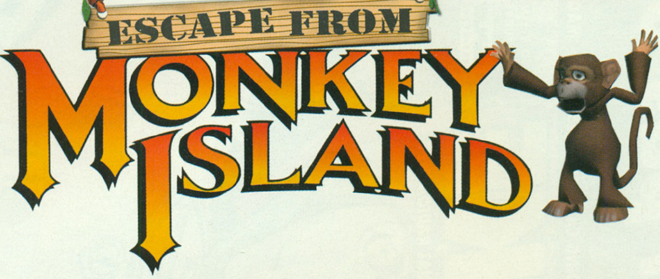
revistas que despiertan pasión
PLAYSTATION ■ NINTENDO 64 ■ DREAM
NEXT LE
VIDE S DE ULTIMA GENERACION
¿Por fin Winning Eleven superado?
EA SPORTS
FIFA 2001
¡Un fin de año alucinante!
Final Fantasy IX • Shenmue en inglés
Quake III Arena • Zelda: Majora´s Mask
Y todos tus juegos favoritos:
Star Wars Demolition • Mike Tyson Boxing • NBA
The Grinch • KISS Psycho Circus • Cannon Spike y
THE WORLD IS NOT ENOUGH
JET GRIND RADIO
PlayStation 2: ¡Analizamos los nuevos juegos
PLAYSTATION • NINTE
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION
La solución completa de:
Parasite Eve 2
Los movimientos y los secretos del nuevo arcade para Dreamcast
CAPCOM VS. SNK
Adventurer's Handbook
Indiana Smith contesta todas tus dudas ¡por más difíciles que sean!
LA SEGUNDA Y ULTIMA PARTE DE LA SOL
ANIME • MANGA • TRADING CARDS • SERIES DE TV • MAQUETAS
NUKE
AÑO 1 • NUMERO 5
OCTUBRE 2000
POWER PLAY ARGENTINA
$4.90
64 MEGATONES DE MATERIAL RADIOACTIVO
¡Exclusivo! ¡Las nuevas cards japonesas de Saint Seiya!
Kare Kano y Furi Kuri: Analizamos dos éxitos de Gainax
Inu-Yasha el nuevo animé de Rumiko Takahashi
Ganate otro Art Book de Evangelion!
ISSN 1515-1697
MAGIC THE GATHERING • POKEMON • SOUNDTRACKS Y MAS!

PROMEDIO **88%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: LucasArts / Microbyte.
INTERNET: www.lucasarts.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, 195 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee





Escape from Monkey Island

Como dice la publicidad, "un software pirata en el que se puede confiar"

Por Durgan A. Nallar

Muchos de los creativos originales de la serie ya no están en esta cuarta entrega de las aventuras de Guybrush Threepwood, especialmente su mentor, Ron Gilbert; sin embargo, LucasArts apostó su reputación a un nuevo equipo de artistas y diseñadores, aun contra las peores expectativas, y es justo decir que se merece un aplauso. Escape from Monkey Island, o La Fuga de Monkey Island, como quieran llamarla, no se limita a continuar la historia del más tonto aprendiz de pirata, da un paso más allá y consigue sostener la saga con absoluta facilidad.



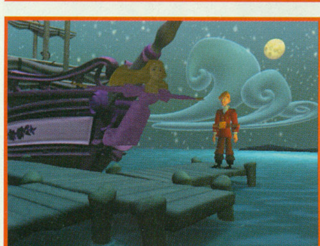
Al escribir la review de una aventura gráfica, invariablemente me siento tentado a revelar aspectos de la trama o detalles de la aventura que me resultaron en especial admirables, o asombrosos, o imposibles de olvidar. ¡Pero no puedo, no sin arruinarles a ustedes, lectores, el placer de descubrirlos por sí mismos! Me tengo que callar, pero me muero de ganar de contarles todo.

Esto se vuelve aun más difícil cuando, justamente, la historia juega un papel importante y revelador; cuando, como en esas pocas buenas películas, en el final todo cierra y uno comprende de repente un montón de cosas que parecían descuidadas.

Es el caso con Escape from Monkey Island (a partir de ahora, "Escape", cariñosamente abreviado). Mientras lo jugaba, incluso cuando escribía mis primeras impresiones del juego para nuestro sitio en Datafull.com, uno de los aspectos de la aventura que no me terminaba de convencer era su desarrollo, la historia que se desplegaba ante mí: me resultaba débil, flojita, ni fú ni fá, como diría mi abuela. No voy a abundar sobre los detalles que ya todos conocemos, vistos tanto en la preview que hice como en la demo que jugamos; que Guybrush y Elaine regresan de su luna de miel a Mêlée Island, que se encuentran con que todos creen que ella está muerta, que están en elecciones para un nuevo gobernador, que Charles L. Charles parece ser el nuevo malo de la serie, que Timmy el monito anda a los gritos, etc. La historia no me parecía interesante en ese momento, tenía la idea de que era demasiado rebuscada. Eso cambiaría más tarde. En tanto, todo Monkey Island, el Monkey Island que aprendí a querer desde sus orígenes, estaba ahí, brillando con sus radiantes colores y sus magníficos, intrincados, puzzles. Sabía que tenía que esperar; seguir jugando, destrabarme, alcanzar el final. Mientras lo hacía, debía interrumpir el juego para escribir la solución. Me costó hacerlo. No me gustaba parar de jugar. Entendí que estaba ante una aventura gráfica adictiva. Durante dos días enteros no hice prácticamente otra cosa que jugar, escribir, respirar Monkey Island. Y fueron dos de los mejores días del mes, se los aseguro. Cuando llegué al final, 27 horas después de haber comenzado a jugar, estaba más que satisfecho. Y nuevamente me asaltó la conocida sensación que se experimenta al terminar una aventura como ésta; la sensación de la alegría mezclándose con la pena de saber que nos estamos despidiendo de unos amigos especialmente queridos. Las viejas preguntas, por cuarta vez, regresaron a mi cabezota: ¿Habrá otro Monkey Island? ¿Cuándo?

Porque, en definitiva, acababa de jugar otra aventura de la mano de Guybrush







Threepwood, y más allá de los defectos del juego, que los tiene, como veremos, me había divertido, más de una vez había soltado una carcajada, me había destrozado el bocho con algunos de los locos puzzles, había desencajado los ojos ante un paisaje o una animación. Escape, me dije, lo tiene todo. Aun con defectos, con críticas, con desconfianza, a pesar de lo que yo diga o digan los demás, merece ser recorrido de principio a fin.

Bienvenidos a la Iglesia de LeChuck (ortodoxa)

En nuestra sección de soluciones y trucos, en esta misma revista, tienen la solución completa de Escape. ¿Se preguntan por qué menciono esto? Lo hago para que tomen nota de algo muy serio: esa solución está ahí para casos de excepcional problema. Leer esa solución -la de cualquier título, en realidad- , si no se la necesita DE VERDAD, implica arruinarse por completo el juego. Ya nunca podrán decir que terminaron el juego por sí mismos, sin ayuda. La solución está ahí, como un servicio más para ustedes, pero no es nuestra intención que la usen; ni siquiera que la miren. ¿Parece contradictorio? Puede ser. Tómenlo como un desafío. Jueguen a Escape solos, bien solos, y únicamente después, si quieren recordar todo lo que hicieron, léanla. No antes. Si se sienten trabados retomen el juego al día siguiente. En vez de espiar la solución, salgan a tomar aire, dedíquense a otra cosa. Y si dos días más tarde siguen trabados... ¡Muhahaha!

There´s no escape from Monkey Island

Como ya sabemos, el uso del engine con el que LucasArts generó el impresionante Grim Fandango, llamado GRIME, sirvió para dar vida a Escape. Esto significa que veremos fondos planos, "pintados a mano", sobre los que se superponen personajes y objetos en 3D. Desde Grim Fandango a lo que podemos apreciar en Escape hubo cambios, aunque no demasiados. Escape nos permite instalar el juego completo, hasta 1,10 gigabytes, aunque hay otras configuraciones de menor requerimiento; sin embargo, la instalación completa proporciona animaciones fluidas y tiempos de carga casi inexistentes.

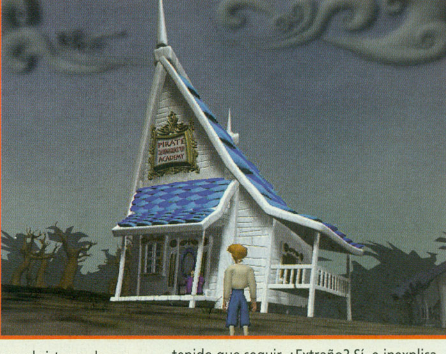
Por desgracia, dos características de GRIME que hubiera querido que no heredara Escape están presentes, y se hacen notar, una de ellas en mayor medida que la otra. La primera es el sistema de control, basado en las teclas de cursor; no hay posibilidad de utilizar un mouse. Aunque en LucasArts se excusaron diciendo que el mouse no sirve en casos donde los personajes son polígonos en 3D, sabemos que no es así. The Longest Journey, una aventura gráfica sueca que también combina fondos planos y personajes en 3D, demostró lo contrario. El sistema nos obliga a mover a Guybrush con los cursores, y a explorar el entorno con sumo cuidado, sin correr. Guybrush girará la cabeza hacia los puntos



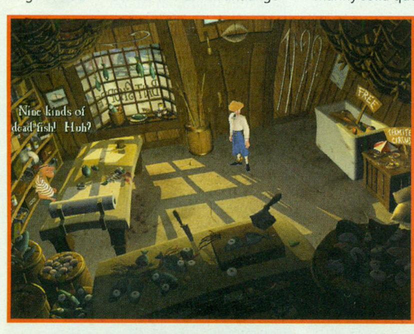


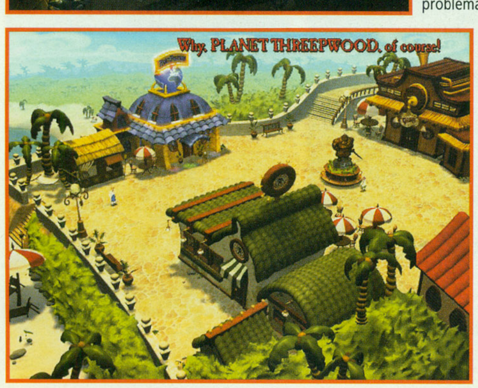


de interés, tal como lo hacía Manuel Calavera. Dependiendo de lo que Guybrush mire, al pie de la pantalla aparecerán diferentes opciones en un menú, tal como leer un cartel, hablar con otro personaje o recoger una cosa. Además, es posible examinar o intentar recoger cualquier objeto al presionar la tecla apropiada, independientemente que el menú nos lo indique. Estas teclas rápidas incluso permiten abandonar un lugar al instante, o varios en secuencia, hasta salir al mapa de la isla donde estemos, pausar el juego, adelantar un diálogo o animación, acceder el inventario y hasta combinar distintos objetos entre sí para formar otros. Es decir, en ese sentido el sistema es cómodo, hasta intuitivo; el auténtico problema del sistema de control radica en el movimiento. Muchas veces me vi tratando de entrar a un lugar o salir de él sin poder evitar que Guybrush cambiara de dirección bruscamente, una y otra vez, porque tiendo a correr todo el tiempo. Tuve que forzarme a caminar en vez de correr, o a correr por cortos trechos. Esto constituye una distracción innecesaria para el jugador, que a la larga se vuelve molesta. En Grim Fandango la carencia del mouse no se notaba tanto como en Escape. Es posible que un usuario de consola no experimente este inconveniente, porque la mayoría de los juegos de una PlayStation o una Dreamcast utilizan un sistema de control similar. Un usuario de PC, en cambio, terminará malhumorado. La solución es jugarlo con un pad. En ese caso, el sistema de control se vuelve cómodo. Pongámoslo de este modo: jugar a Escape sin un pad es como jugar a un simulador de vuelo sin joystick.



La segunda característica poco feliz heredada de Grim Fandango está relacionada con los errores del engine. Así como en Grim Fandango nuestro esquelético amigo Manny solía quedarse trabado o se salía de pantalla, en Escape llegué a contar tres oportunidades en las que Guybrush dejó de responder a mi control, limitándose a caminar interminablemente pegado a una pared o a otro personaje. La primera vez logré solucionar el problema presionando la tecla rápida O, para salir de la habitación, pero las otras dos debí cargar un juego salvado con anterioridad al problema. En otro caso excepcional, mi inventario retuvo hasta el final una llave que ya no debía estar ahí, a pesar de mostrarme un espacio en blanco en la rueda de objetos, y en otro un juego salvado por un compañero permitía recoger algo sin seguir los pasos necesarios para hacerlo, que yo había tenido que seguir. ¿Extraño? Sí, e inexplicable, de seguro el motivo de un futuro patch oficial. Por supuesto, estos dos inconvenientes no afectan más que fugazmente el desarrollo de la aventura, que en otros aspectos es magnífica.





El pensamiento threepwoodiano

El resto de los componentes de Escape se lucen sin discusión. Los fondos planos son bellísimos, los paisajes quitan el hipo. Las animaciones, que cada tanto nos muestran la historia, son de una calidad enorme; en particular, la animación final es digna de figurar en la galería de honor del género, ya que no sólo deslumbra por su calidad sino que además despeja varias dudas sobre la historia. De todos, éste es el mejor final de la serie.

Los personajes, ahora en 3D, perdieron la gracia de los cartoons que viéramos en la aventura anterior; pero al mismo tiempo ganaron la gracia del 3D, y se mueven y caminan cada uno a su modo, gesticulan, balancean el cuerpo, pestañean, sonríen y miran a cámara. Soy consciente que a algunos no les agradará el cambio, aunque yo no tengo quejas al respecto. ¡A mí me encantaron!

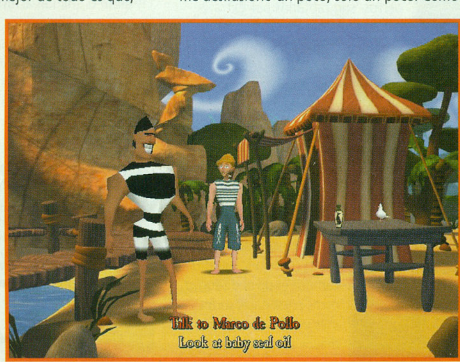
El apartado de las voces -en la versión en inglés utilizada para esta review- es, profesionalmente hablando, de primera calidad. No todas las voces son las que oímos en The Curse of Monkey Island, por ejemplo la de Elaine, que perdió su acento británico, o la de Murray, la calavera parlante; pero están actuadas a la perfección (la voz de Carla, bo-



rracha en Jambalaya Island, me viene a la memoria).

Con la misma calidad han sido tratados los apartados del sonido ambiente y la música. Desde el susurro del oleaje hasta los talones desnudos de Guybrush caminando sobre tablones transmiten la sensación de estar ahí, dentro de la pantalla, y si tenemos el equipo adecuado con cuatro satélites o un buen par de auriculares descubriremos también que nos rodean por completo. La música, en tanto, es nueva, salvo el primero de los temas, la acostumbrada introducción con reminiscencias al original.

En cuanto a los puzzles, el apartado que define en última instancia el éxito o fracaso de una aventura gráfica, debo decir que son intrincados, rebuscados y por completo absurdos; o sea, ¡absolutamente maravillosos! ¿Acaso podríamos esperar otra cosa de Monkey Island? Lo mejor de todo es que, siempre en el sentido del pensamiento threepwoodiano, todos ellos pueden resolverse con lógica pura. Todavía mejor, muchos de ellos contienen elementos aleatorios que luego servirán para jugar la aventura por segunda vez sin sentirla idéntica; por ejemplo, las direcciones a seguir en un pantano pueden variar de un juego a otro, o la inscripción en una tapa de alcantarilla, o los códigos de un máquina. La aventura se compone de tres actos, más un epílogo, llamado "Acto III+". Recorreremos Mêlée Island, dos islas nuevas: Lucre Island y Jambalaya Island, y, obviamente, Monkey Island. Y mientras lo hacemos tendremos que resolver los puzzles, emprender una única pulseada de insultos y enfrentarnos en una especie de parodia, algo sosa, de un clásico juego de lucha, llamado aquí "Monkey Kombat".



Por desgracia, los puzzles del Acto I son los más difíciles; desde el Acto II en adelante parecen perder complejidad, y hacia el final no representan ningún problema para el jugador experto. Lo normal es que el nivel de dificultad se incremente hacia el final, no a la inversa. De todas maneras, nada es normal en Monkey Island, pero en ese sentido me desilusionó un poco; sólo un poco. Como ya dije, disfruté del juego con verdadera fruición.

La dificultad de los puzzles puede también espantar al jugador novato, sobre todo al novato en la serie. Es evidente que LucasArts hizo esta aventura con los jugadores expertos en mente, puesto que los múltiples chistes -algunos geniales, otros no- y referencias que existen en el juego hacia personajes o hechos de las anteriores aventuras, sin duda impedirían al recién llegado a Monkey Island gozar el cien por cien de la aventura y de la historia. El jugador que conoce la saga, además, podría querer que ciertos personajes hubieran sido más explotados, como en el caso de Stan, que en las aventuras pasadas tuvo un gran papel y en Escape no pasa de ser uno del montón; también Meathook, o Carla. El mismo LeChuck también fue afectado en el proceso, y ahora aparece eclipsado por otra presencia malvada.

El multiplayer

Escape from Monkey Island resultó mucho mejor de lo que esperaba. Y eso me pone feliz, porque en particular siento mucho afecto por esta serie. Fue muy duro contenerme de calificar a Escape como un clásico, es decir, llevar su puntaje al 90%. Pero tuve que ser objetivo; 88% significa excelente, de todos modos. Es una aventura gráfica casi perfecta, que hace reír, algo que no es frecuente en ningún género; pero tiene un sistema de control incómodo, tiene errores de programación y los puzzles, aunque magníficos, son más complicados al principio del juego que al final. A esto, sumémosle el desánimo que puede sentir un novato ante chistes y referencias que carecen de sentido para él. Sea como sea, Escape from Monkey Island logra sostenerse de pie, inmóvil, en medio de la tempestad que azota al género.

XTREME PC EL PROMEDIO

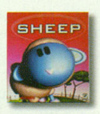
QUE TIENE: Un Monkey Island de pura cepa.
LO QUE SI: Puzzles espectaculares. Elementos al azar. Excelentes gráficos, voces y sonido posicionales. Una aventura humorística y deliciosamente ridícula, muy adictiva. La historia de Monkey Island llega a su apogeo.
LO QUE NO: El sistema de control obliga a utilizar un pad; de lo contrario, resulta incómodo. Puzzles no aptos para el novato. Ciertos personajes no han sido aprovechados. El nivel de dificultad decrece hacia el final de la aventura. Guybrush tiende a quedarse "trabado". Curiosas inconsistencias en el funcionamiento del programa.

88%
EXCELENTE

PROMEDIO **73%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Mind's Eye / Empire Interactive
INTERNET: www.saveoursheep.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.



Sheep

¿Quién dijo que (meeeeee) era fácil ser pastor?

Por Rodolfo "Fito" Laborde

Nunca imaginé que cuidar y llevar unas cuantas ovejas de un lado a otro pudiese ser una labor tan adictiva... y frustrante a la vez. Sorpresivamente, Sheep es un juego que esconde mucho más de lo que se ve a simple vista.

Seguramente les habrá pasado eso de verse frente a un título de los que aparentan ser de lo más simples y que terminan siendo mucho más complejos y con una profundidad que jamás hubiesen siquiera imaginado. Ese es, ni más ni menos, el caso de Sheep. Para darles una mejor idea de qué la va, en Sheep somos los encargados de arrear grupos de ovejas increíblemente estúpidas que deben llegar sanas y salvas a destino. Pero ¡cuidado! no se dejen engañar como me pasó a mí en un principio. Quizás crean que el juego en cuestión es una pavada pero les aseguro que pronto la cosa pasa a ser una verdadera pesadilla, más todavía cuando vemos que nuestro rebaño debe pasar por un trillón de obstáculos, muchos de ellos mortales para nuestros amigos ovinos, y para peor en un tiempo no muy generoso que digamos. Los tractores, las vallas electrificadas, catapultas, cangrejos come-ovejas, lagos, minas, gordos en moto, helicópteros, turbinas de aviones y demás yerbas son capaces de sacar canas verdes al más paciente, pero así y todo no son nada comparados al problema del tiempo. Si no llegamos a cumplir nuestra misión en los pocos minutos que nos dan, pueden ir despidiéndose de su puesto como pastores intergalácticos.



¿Qué? ¿Que por qué pastores intergalácticos?

En el comienzo del juego, cuatro personajes -una chica, un pibe y dos perros- son raptados por extraterrestres que necesitan de sus habilidades para trasladar a estos supuestos colonizadores del espacio que olvidaron cuál era su misión original. Estos son los cuatro personajes con los que podemos jugar, cada uno de ellos con sus pros y sus contras. Mientras que a algunos el rebaño no se les va a desarmar tanto cuando lo conduzcan por el nivel de turno, otros personajes serán más veloces o tendrán mayor afinidad con alguna de las cuatro razas de ovejas alienígenas. Por ejemplo, uno de los perros -Shep- es viejo y por eso es notoriamente más lento que el resto de los personajes, pero al tratarse de un ovejero las productoras de lana reaccionan al toque a sus órdenes, algo que no es tan así con el chico, Adam Halfpint, que debe valerse más de su fuerza y de sus gritos para lograr dominarlas. Como verán, las posibilidades son unas cuántas y cada uno deberá valerse de una estrategia personal, completamente distinta a la del otro para salir airoso. Y la cosa no se termina acá, ¡no señor! En cada uno de los 6 mundos, subdivididos en 4 niveles cada uno, tendremos bocha de cosas para hacer, aunque siempre con los minutos contados. Podemos, además de arrear a las ovejas con mayor EA (Estupidez Artificial) de la historia de los videojuegos, recolectar todas las estrellitas para los clásicos y siempre bienvenidos bonus, habilitar zonas ocultas, etc, etc.



¡Má sí! ¡Que las pise un tractor!

Los que hayan jugado alguna vez a Lemmings tendrán una mejor idea de cómo viene la mano con este Sheep: montones de criaturitas que al menor descuido son masacradas por alguna cosa, o se ahogan, o las pisan o quedan achicharradas en el mejor de los casos. Sheep es adicción cien por cien... y en muchos casos frustración al doscientos. Así y todo, Sheep es un MUY buen juego y aporta su granito de arena a este exiguo género, que todavía podría darnos más de una sorpresa en los tiempos venideros.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una onda muy similar a Lemmings. Adicción a borbotones.
LO QUE SI: Montones de niveles, buena música, variedad de personajes y ovejas.
LO QUE NO: Puede destrozarle los nervios hasta a Droopy. No tiene modo multiplayer.

73% MUY BUENO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Mision Studios / Talonsoft
INTERNET: www.jetfighteriv.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 333 MHz, 48 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, 500 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: TCP/IP

PROMEDIO **38%**

Jetfighter IV: Fortress America



El Falcon de los pobres

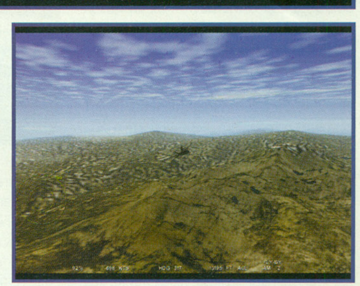
Por Sebastián Riveros

Cómo cambian los tiempos. Hace un par de años, los fanáticos de los simuladores no dábamos abasto. Había que conseguirse changas como canillita, cadete o repartidor de pizza para juntar dinero extra y poder comprar todos los simuladores que salían. Pero aquellas épocas son sólo un recuerdo. Ahora cada vez recibimos más baratijas, como por ejemplo la cuarta (y con suerte, última) encarnación de Jetfighter.

Jetfighter es un auténtico candidato al premio "Hangar de la Vergüenza". Esta nominado en varias categorías. La primera es la historia. Al parecer, en el año 2012, los insidiosos rusos establecen una alianza con China y otras naciones opresoras y enemigas de la libertad y la democracia (¡?) y deciden invadir los Estados Unidos. Lo más ridículo del caso es que lo consiguen y terminan estableciendo bases por todo el país sin que se desencadene un Apocalipsis nuclear. Nuestro trabajo consistirá en erradicar a los rojos del suelo americano. La cosa se hace sencilla, pues en ningún momento hay un balance estratégico del asunto y no se nos informa quién domina qué área. La ausencia de una historia rebaja al simulador a una especie de Quake Aéreo, donde cualquier excusa es buena para derribar un par de MIG's.

Jetfighter IV es, ante todo, uno de los simuladores más aburridos que he tenido el desagrado de jugar. Los títulos anteriores de la saga nunca se propusieron ser más que simuladores "light", pero tenían al menos un nivel de producción aceptable. En esta ocasión , al jet se le acabó la nafta a pocos segundos de abandonar la pista. La producción está muy descuidada y, francamente, tiene un aire a desgano. Al ver los menús, exageradamente simples, la baja cantidad de polígonos de los aviones y la pobreza de las texturas, se hace evidente que Talonsoft necesitaba un poco de dinero, cortó la producción del juego y lo lanzó sin terminarlo. Las misiones no podían ser más genéricas y los detalles y objetivos que se nos dan son terriblemente vagos. Podremos elegir entre volar el F-22 Raptor, el F-18 Hornet o el ya venerable F-14 Tomcat. Esta elección es puramente estética, pues casi no hay diferencia en el modelo de vuelo de los tres aviones. Y ese modelo de vuelo único tampoco es tan bueno para empezar.





Los sistemas de nuestro avión, como el radar o el LANTIRN están simplificados a lo mínimo indispensable, al punto de ser totalmente inútiles. Este es un problema que no afecta a nuestros enemigos, que nos lanzan misiles sin ningún problema y nos hacen morder el polvo sin que podamos verles un alerón. Si la campaña que viene con el juego no es de tu agrado (y seguramente, no lo será) también hay un editor de misiones bastante rudimentario con el que podremos tratar de divertirnos un poco. Pero las opciones que ofrecen son tan limitadas que no vamos a poder sacarle demasiado jugo. El juego también tiene un elemento multiplayer, pero dudo mucho que puedan encontrar en el ciberespacio a alguien que también haya cometido el error de comprar este título.

Normalmente, recomiendo algún simulador sencillo como los de Novalogic a cualquier persona que quiera iniciarse en el apasionante mundo de la aviación virtual. Pero en mi opinión, Jetfighter IV ni siquiera puede cumplir ese rol. Es una verdadera pena ver que una empresa como Talonsoft esté distribuyendo un juego de esta calaña. Esperemos que no se repita...

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Simulador de muy bajo vuelo, aburrido como chupar un clavo.
LO QUE SI: Jugar Jane's F-15 o a las bolitas o a cualquier otra cosa.
LO QUE NO: Gráficos mediocres, sistemas inservibles, misiones vagas y repetitivas.

38% MUY MALO

PROMEDIO
82%

XCD 1
DEMO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: EA Sports
INTERNET: www.easports.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, 80 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: De 2 a 20 jugadores por IPX, TCP/IP o LAN

FIFA 2001

Si sólo tuviera un cachito más de simulador... ¡igual está bueno!

Por Diego Eduardo Vitorero

El momento de la verdad ha llegado, luego de meses de espera. La nueva versión de la saga para PC más exitosa del deporte por excelencia está entre nosotros. Una dura tarea me espera: sentenciar a la silla eléctrica a uno de los mejores juegos en la historia de la PC y ganarme el odio eterno de los fanáticos, o llevarlo al paraíso cibernético y lograr su inmortalidad. Creo que, por lo menos en esta oportunidad, no será ninguna de las dos, sino una combinación de ambas ya que FIFA 2001 tiene cosas muy buenas y algunas repetitivas.



Muchas de las caras de los jugadores están rendereadas a partir de las originales.

Al igual que sus hermanos menores, FIFA 99 y 2000, FIFA 2001 seguramente se llevará el premio como mejor juego deportivo del corriente año para los lectores de XPC. En lo que a mí respecta creo que el motivo principal, más allá de la excelente calidad que EA pone en sus productos, se debe a que el gigante de los deportes virtuales no tiene otra compañía productora de juegos para PC que pueda hacerle un poco de sombra a la hora de competir, siempre hablando de juegos para esta categoría.

EA Sports prometió muchos cambios en cuanto a la jugabilidad, gráficos, animaciones y sonido, principalmente. Y después de jugarlo por largas horas, los cambios más grandes radican en el aspecto visual, sonoro y cinemático del juego. La jugabilidad se mantiene prácticamente intacta, lo cual empieza a despertar dudas sobre si EA es capaz de hacer algo más realista.

Los preview y review del juego en cuestión, publicados en la sección de juegos de www.datafull.com, tenían un interrogante en común: ¿Qué pasaría si Konami, actual productora de la saga Winning Eleven -versión japonesa- y ISS Pro Evolution -título que llevó su versión americana-, ambos para PlayStation, se decidiera a hacer una conversión para PC?

El planteo me pareció correcto ya que la saga FIFA para la consola de Sony pierde en muchos aspectos frente al juego consolero de la empresa nipona; especialmente en lo que respecta a jugabilidad, ya que EA se caracteriza por hacer juegos orientados más al estilo arcade que al de la simulación.

Ahora dejemos los interrogantes de lado y vayamos a ver qué pasa con la última versión del juego de EA que más vende.

Comenzó el partido

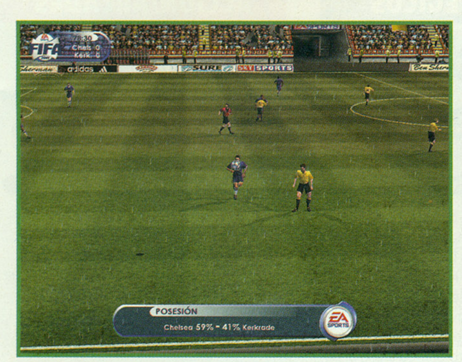
Como dije antes, el juego, en esencia, no ha sufrido demasiados cambios. Los más significativos son visuales. Hay nuevas animaciones faciales y de movimiento para jugadores como así también fueron incluidas animaciones para los suplentes en el banco. Por lo visto, la sesión de Motion Capture de seis jugadores famosos que hicieron los responsables del proyecto, en Holanda, dio sus frutos.

Sin embargo, más allá de los gustos que cada uno pueda tener, creo que el nuevo uso de las cámaras no es como EA lo pintó. Supuestamente, EA iba a incluir cámaras para tener todos los puntos de vista posibles dentro del partido, pero esto se limita a cuatro vistas diferentes en las que se puede regular la altura y la distancia hacia los jugadores para cada una de estas vistas. Esto hace que tengamos un amplio espectro de posibilidades para cambiar el ángulo y altura en cada una de las cámaras, pero en lo que a mí respecta en ningún momento pude acomodar la perspectiva para ver los partidos a gusto.

En cuanto a las ligas y equipos están los típicos de siempre y algunos más. ¿Y saben qué? Por enésima trillogésima nonagésima vez ¡NO ESTÁ LA LIGA ARGENTINA PARA ELEGIR! ¡Maldición!

¡Grondona, ponéte media pila y hacé algo para que la incluyan!

Vamos a hablar un poco de la jugabilidad.





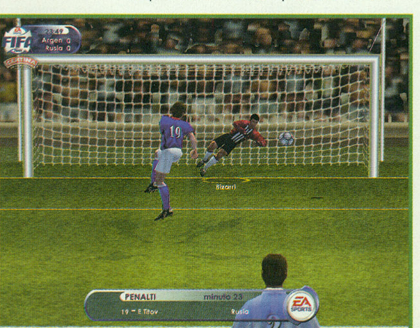
Para empezar, el juego es realmente adictivo al principio, pero una vez hayan terminado dos o tres ligas completas les puede resultar un tanto repetitivo.

EA Sports prometió dejar un poco el tono arcade para meterse de lleno en la simulación del buen fútbol, cosa que creo que todavía no ha logrado. FIFA tiene muchos movimientos lindos, chilenas, palomitas, sombreritos, zapatazos increíbles, gambetas de ensueño y una variedad que ya es algo típico de la serie. Pero no tiene nada de realista eso de estar parado en el borde del área grande, de espalda al arco, en el mismo tamaño que tiene una baldosa, darnos vuelta y como por arte de magia clavar la pelota en un ángulo. Algo que sí aporta algo de realismo es que hay más roce entre jugadores y pérdida de pelota. También fue implementada una barra de estado que mide la potencia del disparo directo al arco, algo que viene de la series basadas en las ligas particulares de cada país, como es el último FA Premier League Stars. Cuando mantenemos apretado el botón o tecla, dicha barra se empezará a llenar con un color verde, y cuanto más tiempo la mantengamos apretada, dicha barra pasará de verde al color rojo; si esto último les llegara a pasar tendrán que ir a buscar el balón a la tribuna.

La ambientación fue optimizada. Las tribunas gritan con más énfasis que antes, también silban o aplauden dependiendo si el árbitro cobró un foul o si desbordamos por los laterales para sacar el centro, por ejemplo. Esto ya era un poco así, aunque ahora la cosa es más real.

Otras de las implementaciones son las luces y efectos atmosféricos dinámicos, los cuales repercuten de forma directa sobre el entorno que se crea en el estadio.

En cualquiera de los últimos FIFA, las opciones abundan por todos lados. El espectro para configurar el juego a nuestro gusto, modos de juego y todo lo que tenga que ver con este ítem es algo que caracteriza a EA por su variedad y cantidad.





El pitazo final

FIFA 2001 no termina de ser un arcade ni un simulador, es ambas cosas a la vez, y no quedó completamente implementado ninguno de los dos tipos de juego. En lo que a mí respecta, me dejó un gusto amargo. Si se fijan en el puntaje, un 82% no es nada despreciable. Pero creo que todos estamos un poco acostumbrados a que FIFA sea siempre un clásico, cosa que esta vez no es así. Creo que un clásico es aquel juego que innova, que trae cambios significativos con respecto a su antecesor o que nos deja toda una noche sin dormir porque nos quedamos jugándolo hasta altas horas de la madrugada. FIFA 2001 sería un clásico si fuese la continuación de FIFA 98, porque ahí sí se apreciarían cambios notorios.

Para este año creo que FIFA 2001 es una actualización del 2000 y las nuevas tecnologías implementadas son superficiales. Lo más importante, la jugabilidad, se mantiene casi igual que otros años.

XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: Es prácticamente el upgrade gráfico y de ambientación de FIFA 2000.
LO QUE SI: Gráficos y diseño en general. Opciones por todos lados. Ambientación.
LO QUE NO: Pocas novedades para un título que despierta tantas expectativas. Sigue sin ser un simulador de fútbol, sino un arcade, cosa que después de tantos FIFA´s por parte de EA, molesta y mucho. Las cámaras dejan bastante que desear. No está la liga Argentina, para variar.

82%
EXCELENTE

Hogs of War

Por Pablo Balut

Juego entretenido, pero poco original. Al estilo de Worms, por turnos, sólo que cambiamos los gusanos por cerditos, y a esto le agregamos un pobre engine 3D. Los gráficos dejan mucho que desear, por lo que no se entiende que uno de los requerimientos sea una placa 3D con 8 MB de RAM. Ahhh, pero no cualquiera, placas con chipset Voodoo II no son compatibles con Hogs of War. Uno de los puntos fuertes del juego es la variedad de armas que disponemos para liquidar a estos insufribles chanchitos. Cada cerdo puede transportar hasta 15 armas que pueden ser utilizadas según su profesión. Rifles, granadas, granadas de gas, minas, ataque aéreo, lanzacohetes, torretas, cañones, son parte del arsenal del que dispondremos. Hogs of war dispone de dos modos de juego. La campaña single-player y el deatmatch multiplayer. En el modo single player podremos elegir una de las seis naciones, enlistarnos en la tropa y progresar a través de una serie de 25 misiones que van aumentando su nivel de dificultad. Cada vez que pasamos una misión, ganamos puntos de promoción que sirven para mejorar a nuestros "soldados". El modo single-player resulta tedioso y aburrido, y ganarle al CPU bastante dificultoso, por lo que tendremos que repetir las misiones. Al contrario, el modo multiplayer es muy divertido dada la cantidad de opciones. ¡Qué mayor satisfacción que humillar a nuestros amigos! Sobre todo al escuchar las vocecitas de los cerdos cuando perecen bajo nuestra metralla. Oink! Oink! O sea, si no tienen una LAN para jugar, ni lo miren.



FICHA TECNICA

COMPAÑIA / DISTRIBUCIÓN: Infogrames
INTERNET: www.hogsofwar.net
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta cuatro jugadores via TCP/IP

PROMEDIO 62%

Squad Leader

Por César Isola Isart

De la mano de Microprose llega por desgracia a nuestras computadoras (que si tuvieran verdadera IA nos insultarían mucho al instalar estos productos) Squad Leader, un juego de estrategia por turnos que nos hace recordar al viejo y querido Jagged Alliance, pero tirando a una onda más Commandos... por supuesto, no le llega ni a los talones a ninguno de estos dos títulos, tanto por su carencia de originalidad, como por sus gráficos perdidos en el tiempo, o mismo la complejidad de la interface que confunde y mucho en un principio y seguramente hará a mas de uno dejar el juego ni bien lo ponga...

Para aclarar algunas dudas, lamentablemente esta versión computarizada de Squad Leader no tiene prácticamente nada en común con el famoso juego de tablero, salvo el hecho de estar basado en la Segunda Guerra Mundial.

Irónicamente, cuando ganamos el juego podemos ver una frase, que traducida diría: "Squad Leader está dedicado a todos los veteranos que pelearon por mantener libre al mundo" y en la redacción nos encontramos con un verdadero dilema: ¿era un insulto o una tomada de pelo? Para el caso, el juego de Microprose es ambas cosas y, si alguien quiere comprobarlo, no tiene más que ir a una casa de computación y comprarlo. Seguramente tendrán decenas de cajas, aunque claro está, nosotros no lo recomendamos. Advertidos están.



FICHA TECNICA

COMPAÑIA / DISTRIBUCIÓN: Microprose
INTERNET: www.hasbrointeractive.com/microprose
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

PROMEDIO 34%

Frogger 2

Swampy´s Revenge

Por Rodolfo "Fito" Laborde

Hasbro Interactive es últimamente blanco de todo tipo de críticas. Y no es para menos. Esta empresa parece haberse embarcado en una especie de cruzada por transformar súper clásicos en juegos del montón. Es por eso que antes de empezar a resaltar las "virtudes" de este remake del éxito de los 80 quiero pedir a los jugadores mis más sinceras disculpas -de parte de Hasbro, claro- por otra secuela decadente que intenta en vano llegarle a los talones a los grandes clásicos de la industria de los videojuegos. Okay, debo reconocer que el juego no está tan mal hecho, incluso es lindo a primera vista. Pero lo que en su momento fue un juegazo ahora es otro del montón, no es más que una boñiga, una bazofia, con mejores gráficos que su antecesor, sí, pero que para los tiempos que corren no llamaría la atención de nadie en su sano juicio. ¿Por qué? Porque los tiempos cambian y hay por ahí cientos de juegos de este tipo, mil veces más originales y con gráficos iguales y aún mejores que los del juego en cuestión. Resulta que Swampy, uno de los cocodrilos que nadaba en el río en sus épocas de juventud y que era constantemente pisoteado por Frogger decide vengarse de la ranita. ¡Y qué mejor manera que agarrárselas con la familia del batracio! Es por eso que el viejo Swampy rapta a todos los hijitos de Frogger y se las toma con las ranitas dentro de una bolsa. ¡Tanta originalidad junta me apabulla! Obviamente, nosotros tendremos que manejar a Frogger y a su amada, que deben esquivar todo tipo de objetos y animales con cara de pocos amigos. ¡Chicos, acéptenlo sólo si les viene de arriba!



FICHA TECNICA

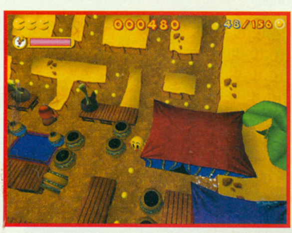
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Blitz Games / Hasbro Interactive
INTERNET: www.hasbrointeractive.com
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 4 jugadores

PROMEDIO 48%

PacMan: Adv. in Time

Por Rodolfo "Fito" Laborde

Hasbro Interactive sigue empecinada con producir remakes de los títulos que fueron éxito allá por la década de los 80. Da la sensación de que estos cráneos no tienen muchas ideas adentro. ¿Serán tan ilusos como para creer que el juego que la rompió en su momento va a volver a hacerlo ahora? En Adventures in Time los enemigos eternos de Pac-Man y compañía, los fantasmitas, van de visita a una luna donde habita un Pac monstruoso, que destruye contra el piso una especie de orbe mágico. No hay que ser ningún bocho para avivarse que esa bola era algo importante para PacLand así que, como siempre, nos tocará a nosotros viajar en el tiempo, pasando de nivel en nivel y recojiendo todos los cachos de este valioso ítem. Esto podemos hacerlo en el modo Aventura, poco a poco, o directo en el modo Laberinto. El juego carece de originalidad pero al menos la parte visual es muy, muy buena, en 3D aunque también hay una vista desde lo alto, donde veremos la totalidad del laberinto, y la verdad es que sigue resultando un juego divertido y muy adictivo. Aparte de todo lo que ya conocemos, los niveles tienen ahora subidas y bajadas -lo cual cambia la velocidad de Pac-Man dependiendo de si sube o baja-, trampolines, rocas que nos persiguen, zonas con agua y hasta enemigos que no podemos morfarnos luego de agarrar la pastilla para digerir fantasmas. Pac-Man Adventures in Time resulta simpático, con muchos modos de juego diferentes y muy buena facha. Eso sí, no se esperen una trama original, sino algo simple y bueno para pasar el rato.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Creative Asylum-Minds Eye Productions / Hasbro Interactive
INTERNET: www.hasbrointeractive.com
SOPORTE MULTIPLAYER: Internet, Lan, TCP/IP

PROMEDIO 72%

REVIEWS
ACCION/ARCADES

Fur Figthers

Por Fur Ferzzola

Era un día tranquilo en la isla de los Fur Fighters (demasiado tranquilo según la lenta y aburrida presentación) pero se necesitaba una excusa para hacer un juego. ¡Entonces, por qué no usar la clásica del tirano que quiere conquistar al mundo! Como los Fur Figthers (perros, una especie de ardillas, canguros, gatas, bebés dragón y pingüinos) eran veteranos en esto de desmembrar muñecos de felpa enemigos, el gato maloso con ansias de dominación mundial rapta a la familia de estos bichos para asegurarse que no se interpondrían en su camino, pero lo único que logró fue que los Fur Figthers se encabronaran más que nunca y lucharan para rescatar a los suyos. FF parece un FPS pero no lo es, ¿y saben por qué? ¡Porque no está en primera persona! Y eso, mis amigos, es el principal problema. La perspectiva en tercera persona no ayuda para nada a la hora de la jugabilidad. A veces nuestro personaje tapa a los que tenemos que apalear y más de una vez nos caeremos como bolsa de papas en las partes de plataformas. Otra contra es el sonido, no se distingue en nada y en vez de voces tendremos un extraño guchiguchi (!). De todas maneras, Fur Figthers no es mal juego, puede proveernos moderadas horas de entretenimiento. Los gráficos zafan y los puzzles son todo un desafío. Además se destaca el modo Multiplayer (increíblemente, este sí ofrece la opción en primera persona), bastante entretenido y adictivo. A pantalla dividida podés pegarte de lo lindo con hasta cuatro amiguetes de felpa.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Bizarre Creations/ Acclaim Entert.
INTERNET: www.acclaim.com/
SOPORTE MULTIPLAYER: Internet, Lan

PROMEDIO 68%

REVIEWS
ACCION/ARCADES

Buzz Lightyear

Por Maximiliano Ferzzola

Buzz Lightyear of Star Command no deja de sorprender por lo repetitivo y mediocre de su planteo. El juego se separa por planetas, cada uno es un nivel, y cada planeta se divide, a su vez, en tres misiones. En la primera de ellas tenemos que ganarle una carrera al malo de turno y luego patearle el trasero en un mano a mano. La segunda de las misiones consiste en ganar otra carrera, esta vez contra el tiempo. Por último, y siempre en el mismo nivel (sí, ese que ya recorrimos dos veces) deberemos encontrar, otra vez antes de que se termine el tiempo, unas cuantas piezas para armar a nuestro compañero robot. Y así, misión tras misión... en un total de 12 planetas. Por pasar cada uno de estos retos a la inteligencia, y a nuestra paciencia, nos dan unas medallas, elementos esenciales si pensamos seguir avanzando en el juego ya que los necesitamos para habilitar los planetas siguientes.

La jugabilidad ya dejaba que desear en su versión en consola, en las que contamos con un cómodo joystick, así que imaginen en lo que se convierte con el teclado. En esa oportunidad los gráficos eran mediocres y ¡oh sorpresa! veremos exactamente los mismos gráficos -como calcados- aquí (incluso en menos resolución) y los sonidos no fueron ni retocados para aprovechar el potencial sonoro de la PC. Un choreo descarado de Activision y de cuanto gato loco haya tenido que ver con esto.

Déjenlo pasar y miren para otro lado ¿sí? La PC tiene muchísimas cosas mejores que ofrecer y esto es una falta de respeto.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Traveller's Tales / Activision
INTERNET: www.activision.com
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

PROMEDIO 40%

REVIEWS

PUZZLES/INGENIO

Chessmaster 8000

Por Pedro F. Hegoburu

En un escueto e-mail, DaN me avisó que había llegado Chessmaster 8000. Rápidamente pensé: "Se habrá equivocado, hace pocos meses hice el review de CM 7000..." pero no, nada de equivocaciones: acá está el juego y muchas innovaciones no tiene, así que saquemos la guitarra y entonemos unos versos.

Primero lo primero: se trata de un juego de ajedrez, y sin temor a reiterarnos desde nuestra anterior nota, es el "clásico" indiscutido del género para la PC. La mejora de esta versión radica en un engine de juego (King 3.12) un poco más fuerte que el anterior, que lo hace llegar a un puntaje ELO de 2800 puntos. En castellano: después de Kasparov vendría CM 8000, dato que nos resistimos a creer.

Otras características destacables de CM 8000 son los perfiles de jugadores, la opción de Torneo, y la base de partidas. Los denominados "perfiles" son estilos de juego de muy diversos niveles, lo que posibilita cambiar el oponente a medida que vayamos progresando. El hecho de poder armar un torneo a medida (con perfiles de principiantes, o emular un clásico como Linares con los más capos) es simplemente maravilloso. Finalmente, la base de partidas (mas de medio millón) será bien recibida por quienes deseen profundizar el estudio del juego. Y como si esto fuera poco, posee un editor de aperturas y otros chiches para ir descubriendo.

La parte negativa de CM 8000 es su marcada similitud con la versión anterior del programa. Con las pocas mejoras implementadas lo más acertado hubiese sido lanzar un paquete add-on y no un nuevo producto.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Mindscape, Inc / Mattel
INTERNET: www.chessmaster.com
SOPORTE MULTIPLAYER: Internet.

PROMEDIO 82%

REVIEWS

SIMULADORES

Airline Tycoon

Por Maximiliano Ferzzola

De la mano de Montecristo nos llega un simulador de negocios en donde deberemos llevar las ganancias de nuestra novel aerolínea a los cielos, sea como sea. Transando precios, saboteando a tus competidores, descuidando los aviones al punto de que se caigan abajo, logrando alianzas con tus enemigos y, siempre, yendo y viniendo de un lado para el otro, entre muchas otras cosas. Airline Tycoon ofrece todo lo necesario para el gerente de aerolíneas. Desde agencias de publicidad hasta un museo donde se puede vender o comprar aviones de segunda mano. Los aviones pueden ser mejorados, podemos contratar personal calificado u otros no tanto, pedir préstamos en el banco más cercano y todo, absolutamente todo, lo que un buen simulador empresarial debe tener. Pero, en estos aspectos, hay algo que separa este Tycoon del resto: Los malditos, y difíciles de estructurar, planes de vuelo, que no sólo son importantes sino también imprescindibles para el buen vuelo de nuestra línea aérea. Afortunadamente, Airline Tycoon está matizado con un humor del más fino y con gráficos como se debe. Los modos de juego van desde un Free Mode hasta dos campañas diferentes y la posibilidad de jugarlo en Multiplayer. Desgraciadamente, porque no todo podían ser rosas, la interface que el juego usa puede no ser la mejor, ya que aunque es muy dinámica puede prestarse a confusiones y atrasos. Y, como en todos estos simuladores, la curva de aprendizaje es alarmantemente laaaaarga... sí, esto de ser gerente de una aerolínea no es sencillo, pero seguro que es divertido.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Montecristo/ Spellbound
INTERNET: www.montecristo.com
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN, IPC, Modem

PROMEDIO 78%

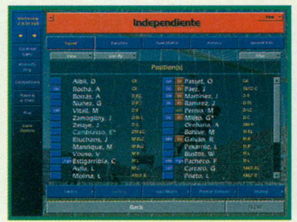
REVIEWS

DEPORTES

Championship Manager 00/01

Por Diego E. Vitorero

Atención fanáticos del deporte más bello del mundo! Creo que a esta altura todos conocen la saga Championship Manager, el mejor manager de fútbol para PC. ¿Qué más se le podía agregar? ¿Un editor de jugadores? Bueno, los fanas de la saga están de parabienes, sus súplicas fueron escuchadas. La última versión de CM cuenta con un editor, en donde podremos crear un jugador desde cero, asignarle los atributos físicos y habilidades que creamos convenientes además de poder editar a cualquiera de los que ya están incluidos en su base de datos. Si les sirve de algo dicha base de datos se aproxima a la módica suma de 90.000 integrantes de las ligas más importantes del mundo con sus respectivas subdivisiones. Algo que siempre caracterizó a la saga es que la base de datos está tomada a partir del historial real de cada jugador, no es inventada y es la mas completa jamas vista en un juego de este género. A diferencia de FA Premier League Football Manager, los partidos en CM no pueden verse, lo único que veremos será una pantalla que nos mostrará de forma escrita todo lo que va aconteciendo a cada rato en el encuentro, al mismo tiempo que vemos que lo que sucede podremos escuchar el vibrar de las tribunas y los sonidos típicos de un partido de fútbol. El tema de los partidos trajo muchas controversias, ya que había fanáticos a los que no les importaba, en cambio había otros a los que sí, pero dado el realismo del juego no creo que nadie se ande fijando en ver o no un partido. Championship Manager 00-01 es simplemente impresionante en todos sus aspectos, sin discusión.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCION: Sports Interactive
INTERNET: www.cm3.com
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN

PROMEDIO 88%

JUEGO EXTENDIDO

EL RINCON DONDE ANALIZAMOS LAS ULTIMAS EXPANSIONES Y PATCHES DE TUS JUEGOS FAVORITOS

COMPAÑIA /DISTRIBUCION: HPS Simulations

Panzer Campaigns III: Kharkov '42

Por César Isola Isart

HPS vuelve a la carga con la tercera entrega de Panzer Campaigns, una serie de juegos de estrategia por turnos que esta joven compañía de a poco va convirtiendo en clásicos del género, y dando vida en este caso a la ofensiva de los soviéticos contra los alemanes en Kharkov, en el año 1942.

Manteniendo todos los ingredientes que marcaron a sus antecesores como dos de los referentes más importantes de estrategia en la Segunda Guerra Mundial, o sea hacer un juego ágil más allá de su gran cuota de realismo, y con el mismo engine gráfico (lo que nos lleva a seguir usando siempre el 2D, porque el tablero 3D sigue siendo inservible), el complemento sonoro adecuado y con una interface más que inteligente, dinámica y muy fácil de usar, nos preguntamos qué diferencia hay con Smolensk '41 y Normandy '44, y la respuesta es que, principalmente, en esta última versión encaramos una ofensiva mucho más marcada desde ambos bandos -soviéticos y alemanes- dado que básicamente las campañas en los anteriores se basaban en atacar con uno y defender con el otro

En esta versión, contamos con 34 escenarios y, por si fuera poco, un excelente editor que nos alargará por mucho tiempo la vida útil del juego. Además de una excelente ayuda, para hacer entrar en clima a los más novatos del género. No obstante, y a pesar de esto, es recomendable sólo para aquellos a los que realmente les guste la estrategia o el simbolismo histórico que este hecho marcó.



LO QUE SI: Campañas más agresivas. El editor.
LO QUE NO: Sólo recomendable para fanáticos de Panzer General.
77%

COMPAÑIA /DISTRIBUCION: 3DO

Heroes Chronicles

Por Maximiliano Ferzzola

Aquellos que no hayan jugado ninguna de las tres entregas de la saga Heroes of Might and Magic no saben lo que se pierden. Esos juegos de estrategia por turnos fueron un deleite para miles de usuarios y cuentan con muchísimos fans, entre los que me cuento. Tanto éxito tuvo esta franquicia, en especial la saga Heroes, que de golpe y porrazo llenó de oro las arcas de 3DO. Bueno, parece que a 3DO las arcas se le están vaciando, porque decidió robar un poquito más con la tercera parte de la saga. ¿Por qué? Heroes Chronicles no es más que una serie de cuatro juegos que cuenta las crónicas de Tarnum, desde que libera a su pueblo de unos opresivos hechiceros hasta que derrota los ejércitos de dragones de una Reina Dragón que está re chapita. El juego utiliza exactamente los mismos recursos y engine que Heroes III. Puede verse a esta serie como una extensión que no necesita del juego original para funcionar. De la serie de cuatro juegos ya se encuentran a la venta dos: Warlords of the Wasteland y Conquest of Underworld. Las otras dos entregas, tal vez a la venta cuando lean esto, se llaman Master of Elements y Clash of the Dragons. Warlords of the Wasteland narra el paso de Tarnum por las filas Bárbaras en su lucha por destruir a los hechiceros que mantienen su pueblo tiranizado. En Conquest of Underworld, con especial hincapié en los quests, vemos a Tarnum con una armadura medieval yendo al rescate del padre de la Reina Allison. A pesar de ser un choreo total, su calidad y su precio y, principalmente, porque es un Heroes, valen la pena; aunque se echa de menos el soporte multiplayer.



LO QUE SI: Más Heroes para la fanaticada, y muy bien hecho.
LO QUE NO: Sigue extrañándose el soporte multiplayer.
79%



ATi TV Wonder VE

De la televisión a la PC en un solo paso

Muchos productos han fomentado los lazos entre la PC de escritorio y nuestra amada televisión, pero en general los precios son un poco altos o las prestaciones demasiado bajas. ATi nos trae una nueva versión económica de su capturadora TV Wonder. Este modelo acompañado por las siglas VE - Value Edition- puede ser un interesante contendiente en un mercado en continuo crecimiento.

¿Qué podemos hacer con esta plaquita? Bueno... mirar televisión en nuestro monitor, capturar video o imágenes estáticas, programar grabaciones y utilizar las funciones de zoom son algunas de las tantas opciones importantes que involucran a este dispositivo.

Un software especial nos permite editar videos, ver Video CD o reproducir CD de audio, pero por algún motivo no es posible descargar el software desde Internet.

La principal diferencia entre este modelo y su versión anterior se encuentra en la parte de sonido: la ATi TV Wonder VE no soporta sonido estéreo. Otro factor importante se encuentra en la compresión de archivos de video; mientras el modelo anterior comprimía en formato MPEG-1, la versión VE no lo hace, por lo que tendremos que comprimir los videos por otros medios.

La placa tiene una entrada trasera -composite video- que permite conectar varios dispositivos, consolas por ejemplo, brindando una calidad aceptable.

El precio es uno de los puntos más atractivos que tiene esta plaquita, que puede conseguirse en USA por 45 dólares y estará disponible en nuestro país en poco tiempo.

ATi es una empresa que, al igual que Matrox, tiene mucho prestigio en este tipo de productos. Con un poco de suerte podremos librarnos de nuestra fastidiosa videograbadora reemplazándola por su capturadora maravilla.

Desktop Theater 5.1 DTT 3500 Digital

El excelente conjunto de parlantes Desktop Theater ha recibido una actualización que incluye como principal novedad la presencia de un control remoto

Como su antecesor, el sistema se presenta con un decodificador/amplificador Dolby Digital 5.1, cuatro parlantes satelitales -dos frontales y dos traseros-, un parlante central y el subwoofer. También se incluyen dos trípodes diseñados para los satélites traseros y dos soportes para los parlantes frontales. Y el control remoto, por supuesto.

El DTT 3500 posee una amplificación de 7 watts en los canales laterales, 21 watts en el canal central y 23 watts en el subwoofer, algo similar a la que se obtenía en el paquete anterior de Cambridge, el modelo DTT 2500. Una gran cantidad de cables permitirán conectar los diferentes parlantes formando un sistema que se adecue a nuestras necesidades o gustos. El conjunto se recomienda para su utilización en PC, reproductores de DVD y en la nueva consola PlayStation 2 de Sony. Usando un conector Digital (DIN) de seis patas conectaremos el sistema con alguno de los nuevos modelos de SB Live! 5.1 diseñados específicamente para ello, obteniendo los mejores resultados. Este nuevo sistema de parlantes es costoso, alrededor de $500, y podremos adquirirlo en nuestro país desde este mismo momento.



Máquina a boxes

Llegó la hora de actualizar nuestras PC´s

Por Lucas F. Antonelli

Estamos por entrar a la recta principal del circuito de los juegos y nos damos cuenta que nuestro equipo no podría alcanzar ni a Mazzacane. Entonces pedimos entrada a boxes para hacer las modificaciones necesarias para darle pelea al equipo de John Carmack.

Primero me gustaría despejar la duda sobre las máquinas de marca y los clones. Las PC's de marca (salvando alguna excepción como Mac) no ofrecen realmente nada mejor que un buen clon, sino todo lo contrario, ya que al momento de realizar alguna actualización sobre estos equipos siempre nos encontraremos con algún problema de compatibilidad. En cambio, cuando compramos un clon, tenemos la ventaja de armarlo como queremos, a gusto y piacere, pudiéndole poner la placa que tanto queremos, con el monitor del tamaño que se nos antoje y la cantidad de memoria que más nos guste, o nos permita la billetera, entre otras cosas. Claro que para esto tenemos que estar bastante actualizados con respecto a lo que podemos encontrar en el mercado en cuanto a motherboards, microprocesadores, placas de video, etc. ¡Y luchar con los vendedores que mayoritariamente saben tanto de computación como mi perro de ingeniería genética!

El fin de este informe es ponerlos al tanto de lo que pueden conseguir hoy poy hoy para armarse un equipo que pueda correr los juegos de hoy en día, juegos que ya se han convertido en come-recursos descontrolados, aunque saciables si sabemos cómo contentarlos.

MICROPROCESADORES

En el mercado de microprocesadores podemos encontrar dos grandes "corrientes": Intel y AMD.

Intel

Esta empresa es la fabricante de los procesadores Pentium y Celeron.

Actualmente se utiliza la tercera generación de estos procesadores, denominados por tal motivo Pentium III. También se la conoce con el nombre de Coppermine. Estos procesadores trabajan con un bus de transmisión de datos de 100MHz ó 133MHz y 256Kb ó 512Kb de memoria cache. Sus velocidades oscilan entre los 500MHz y 1.13GHz. Todos ellos utilizan la tecnología SIMD, que es algo así como la tecnología MMX (Multi Media Extension) pero muy mejorada. Para saber la velocidad del micro, en qué bus trabaja y cuánta memoria cache posee, basta mirar el lomo del mismo.

Los Celeron conforman la línea económica del Pentium. La diferencia radica en que éstos poseen una cantidad inferior de memoria cache, la mitad precisamente (128Kb) y utilizan un bus de 66MHz en lugar de uno de 100MHz ó 133MHz. Esto, obviamente, afecta el rendimiento del procesador, Pero también disminuye su precio considerablemente. Podemos encontrar dos modelos. El Celeron o PPGA y el FCPGA. Los dos primeros son los "económicos" del Pentium II. La única diferencia entre ellos es que el Celeron viene en formato Slot 1 (al igual que el Pentium) y el PPGA en formato Socket 370 (zócalo de 370 contactos o "patitas"). Salvando esta diferencia, en todo lo demás son iguales. El FCPGA es el procesador económico del Pentium III, por lo que se pueden conseguir en bus de 66MHz, 100MHz ó 133MHz y sólo viene en formato Socket 370. Al igual que los anteriores, las únicas diferencias son el zócalo en el que viene y la cantidad de memoria cache. Toda la línea Pentium III junto a los FCPGA utilizan la nueva tecnología SIMD. Esta posee mejoras no sólo para lo que es el manejo de multimedia y gráficas 3D sino también para todo lo que se refiera a Internet, tanto para la navegación como para jugar a través de ella. Ahora bien, la línea Pentium II junto al Celeron y al PPGA pertenecen a una tecnología vieja cuya fabricación ha sido descontinuada.

En caso de que les quieran vender uno de estos micros, tengan en cuenta las consideraciones previas, aunque lo aconsejable sería optar por las nuevas tecnologías... ¿no les parece?

AMD

Esta compañía es la principal competencia de Intel. Siempre se caracterizó por copiar la tecnología de su rival, hasta el desarrollo de la línea K6 en formato Socket 7. Este fue el primer microprocesador íntegramente desarrollado por esta compañía, y no le fue nada mal. Luego del K6 vinieron el K6-2 y el K6-3, ambos para el zócalo Super Socket 7. Esta definición hace referencia a un zócalo de bus de

100MHz ya que el bus del Socket 7 sólo era de 66MHz. El K6-2 tiene dos niveles de memoria cache (L1 y L2) mientras que el K6-3 tiene tres (L1, L2 y L3) lo que le brinda una mejor performance. El primero se consigue, hoy en día, en 500MHz y 550MHz, mientras que el segundo viene en velocidades de 400MHz y 450MHz. Estas líneas ya han sido discontinuadas. K6-2 se consiguen algunos aún, mientras que los K6-3 fueron sacados del mercado.

Los K6-x han sido reemplazados por la nueva línea K7, conformada por tres productos, todos ellos de última generación: Duron, Athlon y Thunderbird. Utilizan un FSB (Front Side Bus) de 200MHz, contra 100MHz y 133MHz del Pentium, así como tecnología de .18 micras, el conjunto de instrucciones 3DNow! Extendido (contrapartida de la tecnología SIMD de los micros de Intel) y tecnología RISC para el manejo de las operaciones de punto flotante.

El primero en salir al mercado fue el Athlon, utilizando el Slot A, muy similar al Slot 1 del Pentium. Todo esto hace que tenga un mayor rendimiento así como una mejor performance en lo que a construccion de gráficas complejas se refiere.

Tanto el Duron como el Thunderbird vienen en formato Socket A o Socket 462 (al igual que el Socket 370 de Intel, los números en este zócalo hacen referencia a la cantidad de contactos que posee el procesador). Lo que diferencia a los Duron y Thunderbird del Athlon, además del zócalo en el que vienen, reside en el funcionamiento de la memoria cache. Los dos primeros traen la memoria cache incorporada en el mismo procesador, conocida como memoria cache "on die". Gracias a esto, se puede hacer correr esta memoria a la misma velocidad que el microprocesador. Esto no es así en el Athlon, ya que al poseer en forma externa esta memoria, la misma corre sólo a la mitad de la velocidad del procesador.

El Duron es algo así como el "Celeron" de los K7, por lo que trae menos memoria cache que los anteriores, pero no exactamente la mitad como ocurre con el procesador de Intel (128Kb), sino que posee 192Kb ya que sólo la memoria de nivel 2 (L2) viene "a la mitad" y gracias a su memoria "on die" solo pierde un 2% a un 5% de rendimiento con respecto al Athlon, lo que lo hace un microprocesador con una relación costo-beneficio muy alta, superando ampliamente a su rival, el FCPGA. Su velocidad oscila entre los 600MHz y 750MHz en intervalos de 50MHz de uno al otro.

Por su parte, el Thunderbird posee las mismas características que el Duron, sólo que posee 256kb de memoria cache, lo que lo convierte en el procesador de mayor rendimiento por estos días, teniendo en su micro de 1,1 GHz su mayor exponente.

MOTHERBOARDS

Uno de los factores principales a tener en cuenta al armar una máquina es el motherboard o placa madre, ya que es en ésta en donde están conectados todos los componentes de una máquina y quien los hace interactuar entre sí. Por ello, un buen mother puede sacar el mejor rendimiento de todos los componentes en él instalados, como así un mother de baja calidad hará que por más que el resto de los componentes sean muy buenos no rindan como deberían de hacerlo.

Los mejorcitos que se pueden conseguir corresponden a las marcas Asus, Fic y Tyan. Luego vendrían los Soyo, DFI, Gygabite y por último los PC Chips, que son los que traen la mayoría de los componentes integrados en el mismo (placa de video, sonido, modem y red). Si bien éstos son más baratos, su bajo rendimiento y la imposibilidad de un upgrade a una mejor placa de sonido o video lo hacen una opción no viable para los jugadores.

Cada empresa tiene un modelo para cada micro que queramos usar; es decir, para Slot 1 y Socket 370 dentro de la línea de Intel, y Slot A y Socket 462 o Socket A para la línea K7 de AMD.

Al elegir el mother que vamos a comprar debemos tener en cuenta cuán "upgradeable" es. Hasta qué procesador soporta; cuánta memoria le podemos poner; si tiene conectores USB para joystick, cámara, modem externo; cuantos zócalos de expansión tiene.

MODELO	VELOCIDADES	BUS	MEMORIA CACHE
AMD K6-2	500MHz ~ 550MHz	100MHz	-
AMD K6-3	400MHz ~ 450MHz	100MHz	-
AMD DURON	600MHz ~ 700MHz	200MHz	163 Kb (on die)
AMD ATHLON	600MHz ~ 1 GHz	200MHz	256 Kb
AMD THUNDERBIRD	750MHz ~ 1,1 GHz	200MHz	256 Kb (on die)
INTEL FC-PGA	500MHz ~ 550MHz	66MHz	128 Kb
	500MHz ~ 700Mhz E	100MHz	128 Kb
	533MHz ~ 900MHz EB	133MHz	128 Kb
INTEL PENTIUM III	550MHz ~ 800MHz E	100MHz	256 Kb
	600MHz ~ 900MHz EB	133MHz	256 Kb

ASUS

Asus es reconocida como una de las mejores (sino la mejor) fabricante de motherboards. Sus precios no serán los más accesibles, pero están de acuerdo al producto que ofrecen.

MARCA Y MODELO	ASUS P3V4X	ASUS CUV4X	FIC KA11	FIC FA11	TYAN TRINITY 400
ZOCALO	SLOT 1	SOCKET 370	SLOT 1	SOCKET 370	SLOT 1 / SOCKET 370
PROCESADOR	PII, PIII Y CELERON 233MHz~733MHz+ BUS 100MHz Y 133MHz	PPGA Y FCPGA 300MHz~800+MHz BUS 100MHz Y 133MHz	PII, PIII Y CELERON 233MHz~733MHz+ BUS 100MHz Y 133MHz	PPGA Y FCPGA 300MHz~800+MHz BUS 100MHz Y 133MHz	PII, PIII, CELERON, PPGA Y FCPGA 233MHz~733MHz+ BUS 100MHz Y 133MHz
CHIPSET	VIA APOLLO RPO 133A	VIA APOLLO RPO 133A	VIA APOLLO RPO 133A	VIA APOLLO RPO 133A	VIA APOLLO RPO 133A
MEMORIA	2GB PC100/133 SDRAM	1,5GB PC100/133 SDRAM & VCM	1GB PC100/133 SDRAM	1,5GB PC100/133 SDRAM & VCM	768MB PC100/133 SDRAM
CONECTORES I/O	2 SERIAL 1 PARALELO 2 USB	2 SERIAL / 2 USB 1 PARALELO AUDIO	2 SERIAL / 2 USB 1 PARALELO AUDIO	2 SERIAL / 2 USB 1 PARALELO AUDIO	2 SERIAL 1 PARALELO 2 USB
SLOT DE EXPANCION	6 PCI 1 ISA 1 AGP 4X	5 PCI 1 ISA / 1 AMR 1 AGP Pro / AGP 4X	5 PCI 2 ISA 1 AGP 4X	5 PCI 1 ISA 1AGP 4X	6 PCI 1 ISA 1 AGP 4X
PCI IDE ONBOARD	2xATA33/66	2xATA33/66	2xATA33/66	2xATA33/66	2xATA33/66
FORMATO	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX

FIC

Sus motherboards son conocidos por ser los más rápidos, sin ser menores en calidad. Utilizan principalmente chipsets VIA.

TYAN

Esta es la única empresa 100% americana. Sus productos son un poco más accesibles que lo de ASUS, manteniendo una calidad y rendimientos similares.

SOYO

Estos son, dentro de los mother baratos, uno de los mejores. Su precio es inferior a cualquiera de los tres primeros mencionados y esto se refleja en la calidad y rendimiento.

MEMORIA RAM

Lo mínimo hoy en día para poder jugar son 64 MB de SDRAM PC100. Lo recomendado serían 128 MB del mismo tipo, para poder correr los juegos de una forma algo más "holgada". Si nuestro sistema nos lo permite y (lo más importante) nuestro bolsillo, lo ideal sería comprar memoria PC133. Esta es algo más cara y difícil de conseguir, pero la diferencia de rendimiento es notable (aproximadamente un 15% más).

Mucho se habló de la memoria RDRAM utilizada por Intel en su línea PIII. El problema de esta memoria es su elevadísimo costo, el cual la hace realmente inaccesible; por otra part, el rendimiento que se logra no justifica semejante desembolso de dinero. Otro factor determinante en el rendimiento de nuestra memoria es si ésta es de marca o genérica.

PLACA DE VIDEO

Todo un mundo aparte. Los procesadores gráficos van a la cabeza en la carrera tecnológica, renovándose y superándose unos a otros día a día. Pareciera que la aceleración 3D quiere ser la primera en llegar a velocidad Warp. Y no está muy lejos de lograrlo.

MARCA Y MODELO	ASUS A7V	ASUS K7V	FIC AZ11	FIC SD11	TYAN TRINITY KT	TYAN TRINITY K7
ZOCALO	SOCKET A	SLOT A	SOCKET A	SLOT A	SOCKET A	SLOT A
PROCESADOR	AMD DURON O TUNDERBIRD 600MHz~1GHz	AMD ATHLON 550MHz~1GHz	AMD DURON O TUNDERBIRD 600MHz~1GHz	AMD ATHLON 550MHz~1GHz	AMD DURON O TUNDERBIRD 600MHz~1GHz	AMD ATHLON 550MHz~1GHz
CHIPSET	VIA KT133		VIA KT133	AMD751 / VIA 686A	VIA KT133	VIA KX133
MEMORIA	1,5GB PC100/133 SDRAM & VCM	VIA KX133 1,5GB PC100/133	1,5GB PC100/133 SDRAM	768MB PC100/133 SDRAM	1,5GB PC100/133 SDRAM	768MB PC100/133 SDRAM & VCM
CONECTORES I/O	2 SERIAL 1 PARALELO HASTA 7 USB	SDRAM & VCM 1 SERIAL 1 PARALELO	1 SERIAL 1 PARALELO HASTA 4 USB	1 SERIAL 1 PARALELO 2 USB	1 SERIAL 1 PARALELO HASTA 4 USB	2 SERIAL 1 PARALELO HASTA 4 USB
SLOT DE EXPANCION	5 PCI 1 AMR 1 AGP Pro / AGP 4X	HASTA 4 USB 5 PCI 1 AMR	SONIDO 5PCI 1 AGP 4X	5 PCI 1 ISA 1 AGP 2X	6 PCI 1 ISA 1 AGP 4X	6 PCI 1 ISA 1 AGP 4X
PCI IDE ONBOARD	2xATA33/66 2xATA100	1 AGP Pro / AGP 4X 2xATA33/66	2xATA33/66	2xATA33/66	2xATA33/66	2xATA33/66
FORMATO	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX



Si bien las placas que encontraremos vienen de la mano de conocidas marcas como Creative, Asus, Elsa, Jaton, Diamond, Gygabite, Teppro, etc., no es tanto estos nombres de fantasía sino la marca del procesador gráfico (PG) mismo lo que debemos tener en cuenta. Los fabricantes más reconocidos son nVidia (línea TNTx y GeForce), 3dfx (línea Voodoo), ATi (con sus procesadores Rage Fury y el más nuevo Radeon), S3 (conocido como Savage, ahora propiedad de Diamond) y Matrox (utilizando el G400).

Al elegir nuestra placa de video tenemos que tener en cuenta el procesador que ésta posee, la cantidad y tipo de memoria, el tipo de zócalo que utiliza y su compatibilidad con DirectX, OpenGL y Glide.

Las placas actuales poseen, por lo menos, 32 MB de memoria SDRAM o DDR (Double Data Rate), soporte AGP 4X y alguno de los PG más nuevos de cualquiera de las empresas fabricantes mencionadas.

Un buen indicador para saber qué tan potente es la placa de video que queremos comprar son los fps (frames per second = cuadros por segundo) que ésta genera en x juego comparado con sus competidoras directas. A mayor cantidad de fps más fluida será la imagen y más precisos los movimientos.

Las placas "monstruos" de hoy en día vienen equipadas con alguno de los siguientes



procesadores: GeForce GTS (nVidia), Radeon (ATi), VSA-100 (3dfx) o, aunque algo más viejo, G450 (Matrox). Esto no quiere decir que si poseemos una placa algo más vieja (TNT2 o Voodoo3) no podamos disfrutar de los últimos juegos del mercado. Pero no los podremos ver en toda su magnitud.

La nueva generación de PG incluye caraterísticas como Antialiasing en pantalla completa, descompresión MPG2 para poder disfrutar películas en formato DVD, T&L o Charisma Engine, en el caso de ATi, Environment-Mapped Bump Mapping, resoluciones de hasta 2048x1536 a 85Hz y 32 bits de profundidad de colores y sistemas de compresión de texturas. A estas virtudes habría que agregarle la de cada PG en especial, aunque todos son bastante similares.

Lo que también hay que considerar es el paquete de controladores que estos poseen, ya que un PG que no tenga un driver que lo maneje como es debido puede "matar" a dicho PG.

PLACA DE SONIDO

Estas pasaron de ser un simple buzzer a todo un equipo de audio profesional con características tales como sonido ambiental o Dolby AC3 digital, obteniendo una calidad de sonido comparable a la de las más avanzadas salas de cine.

Los dos sistemas de sonido más conocidos vienen de la mano de Creative (EAX) y Aureal (A3D). Estos son los modos más soportados por DirectSound y DirectSound 3D.

Creative nos ofrece la conocidísima Sound Blaster Live! Esta



posee un decodificador AC3 con su correspondiente salida digital y un sistema posicional de sonido, el cual nos permite apreciar de dónde proviene un disparo o por dónde se acerca alguien. Muy similar a lo que ocurre en una sala de cine equipada con un sistema DTS. Claro que para esto deberemos contar con el conjunto de parlantes correspondiente.

Por su parte, Aureal nos ofrece su línea Vortex2, con características muy similares a las de su competidora.

Otra empresa que utiliza el sistema A3D es Turtle Beach en su línea Montego II. Esta placa es de muy buena calidad y algo difícil de conseguir, aunque tiene problemas con ciertos juegos.

DISCOS RIGIDOS

Hoy en día los precios de estos son tan bajos que es posible conseguir un disco de gran capacidad por re-lativamente poco dinero. Un juego nos pide, normalmente, unos 200 MB libres de promedio, más 50 MB más para usar como "cache" cuando está ejecutándose. Los más recientes llegan a requerir más de 1 Gb de instalación.

Los discos rígidos vienen en formato IDE y SCSI. Y si bien los SCSI son bastante más rápidos, su relación costo-beneficio, en lo que a juegos se refiere, no es buena, por lo cual no se justifica el gasto. Por ello, la mejor opción sería un disco IDE de gran capacidad y rápido.

Actualmente, todos los discos rígidos son UltraATA66 o UDMA66 de 5400 rpm o 7200 rpm. Estos últimos, si bien son más rapidos, son más caros. Un disco de 5400 rpm con una velocidad de acceso inferior a los 9ms y 2 MB de cache sería suficiente.

Las marcas más reconocidas son Quantum, Seagate, Maxtor, IBM y Western Digital.

A cualquier disco rígido de alguna de estas marcas que posea las características antes mencionadas se lo puede considerar un buen disco. Lo ideal sería uno de 7200 rpm; sin embargo, en lo unico que notaríamos un cambio considerable es en la velocidad de carga, y sabemos que éstas no suelen ser desesperantes, por lo que no tenemos que agarrarnos de los pelos por conseguir alguno de estos discos. Al menos no por ahora.

CD-ROM

Este es el formato de almacenamiento masivo por excelencia, debido a su costo y versatilidad. Por ello, todos los juegos vienen en este formato. Marcas y modelos hay muchos. Con una lectora de más de 48X de alguna marca reconocida (Samsung, Creative, Asus, Pionner, etc.) es más que suficiente.

La compra de una lectora DVD, en lo que a juegos se refiere, no se justifica ya que casi no encontraremos títulos en este formato. Pero si tienen que cambiar su vieja lectora y les sobran algunos pesitos, no lo duden, ya que una vez que vean una peli en DVD van a tirar la video por la ventana.

MODEM Y RED

No hay nada como disfrutar de un buen deathmatch tanto en una red con amigos como a través de Internet. Para la primera, con una placa de red 10/100 PCI será más que suficiente. Mientras que si nos queremos medir con jugadores de todas partes, nada mejor que Internet. Para ello deberemos contar con un muy buen modem de 56k, en lo posible del tipo "hardware modem" y no "winmodem", puesto que los llamados winmodem son más lentos al utilizar los recursos de nuestra máquina.

MONITOR

¿Pero de qué nos vale todo esto si lo conectamos a la pantalla de un Game Boy?

Con la baja en los precios de los monitores podemos acceder a uno de 17" sin que nuestra billetera rompa en llanto. Y si bien en uno de 14" podemos jugar bien, para resoluciones mayores con más detalle necesitaremos no menos de uno de 15".

Tanto ViewSonic, Samsung y LG son muy buenas marcas y tienen modelos para todos los bolsillos.

Para aquellos algo más exigentes, la mejor opción sería un Sony, que viene con un bono descuento sobre la cuenta del hospital en donde nos internen luego del paro cardíaco provocado por su precio.

TECLADO, MOUSE Y JOYSTICK

Estos serán los dispositivos con los cuales controlaremos las acciones de nuestros personajes o vehículos de los fichines. Por tal motivo, ellos deben ser cómodos, para no tener problemas con nuestras muñecas, y precisos, para no estar media hora tratando de apuntarle a alguien, sobre todo si nuestro objetivo es móvil.

Para los FPS nada mejor que un teclado decente, no necesariamente un ergonométrico, y un mouse de 700 dpi tanto "a bolita" como alguno de los nuevos con tecología óptica.

Ahora, si lo que queremos manejar es un avión o algún simulador de carreras, nada como un joystick, sea de palanca para un simulador de vuelo o del tipo volante con pedalera para las carrerillas. Los mejores son los de la empresa Thrustmaster, así como los más caros. Microsoft cuenta con muy buenas opciones a un precio mucho más accesible.

REUNIDOS LOS COMPONENTES...

...Sólo resta armar nuestra nueva poderosa máquina de jugar o recurrir a alguien cualificado para el trabajo que lo haga por nosotros. Desde luego, podemos encargar a un local o casa de computación de nuestra confianza que nos ensamble una máquina con los componentes que pedimos expresamente por marca y/o capacidad y características.

Es importante que cuando nos entreguen la PC armada también nos den todos los manuales, cajas, certificados y drivers de los componentes utilizados, así como que también figure el tiempo de garantía de la máquina y el detalle de sus componentes en la factura o recibo de compra.

En caso de que ustedes mismos sean los que van a ensamblarla, antes lean muy bien los manuales para no cometer ningún error. Y si tienen un conocido que pueda supervisarlos o a quien recurrir con alguna duda, mucho mejor.

Componente	Marca / Tipo	Precio estimado
Procesador	AMD Duron 650MHz	$100
Motherboard	FIC AZ11	$215
Memoria RAM	64 MB PC100	$75
Placa de video	TNT2 32 MB	$120
Placa de sonido	Creative PCI 128	$54
Disco rígido	20 Gb IDE ATA66	$150
CD-ROM	50X	$67
Modem 56 K	Lucent	$34
Red	10/100 PCI	$20
Monitor 17"	Samsung / ViewSonic	$360
Gabinete ATX	Midtower F/300W	$60
Teclado	Extendido 101 teclas	$12
Mouse	Genius o Logitech a "bolita"	$20
Joystick	Genius Game Pad /	$25
	Sidewinder 1.0	$50
PC standard para jugar	TOTAL:	$1362

Componente	Marca / Tipo	Precio estimado
Procesador	INTEL PIII 866MHz	$380
Motherboard	ASUS P3V4X	$225
Memoria RAM	128 MB PC133	$135
Placa de video	GeForce2 GTS 32 MB	$430
Placa de sonido	Creative Live!	$85
Disco rígido	30 Gb IDE 7200 rpm ATA100	$200
DVD-ROM	12X	$175
Modem	Cablemodem / ADSL	$80
Red	10/100 PCI 3Com	$50
Monitor 19"	Samsung / Viewsonic	$600
Gabinete ATX	Midtower F/300W	$60
Teclado	Extendido 101 teclas	$12
Mouse	Microsoft Intellimouse (óptico)	$80
Joystick	Sidewinder Game Pad /	$60
	ThrustMaster Nascar Pro	$150
PC ideal para jugar	TOTAL:	$2722

EL GENERAL

ESTRATEGIA Y PLANIFICACION PARA UN MUNDO MEJOR

Batallas heroicas

Más novedades sobre Warcraft III

Por Leonardo Panthou

Blizzard South (con sede en California) está desarrollando el primer juego 3D de Blizzard Entertainment y una de las secuelas que más se está haciendo rogar. En un principio declarado como RPS, ahora sus creadores lo definen como un RTS con elementos de rol que simplificará la recolección de recursos y poseerá más elementos tácticos, y aseguran que sólo los jugadores decidirán en qué género situarlo. Mientras esperamos la venida de Warcraft III para la segunda mitad del año 2001, echémosle un vistazo a su progreso actual.

Tuvimos la oportunidad de ver el juego andando. En una primera impresión parecía un típico escenario de Starcraft, hasta con una interface muy similar. Pero cuando la cámara comenzó a moverse se distinguía más la profundidad del mapa (el sector superior de la pantalla se ve más alejado que el inferior) y se podía percibir mejor la proporción de los objetos. La diferencia se hizo más evidente cuando aparecieron las primeras unidades, que mostraban movimientos muy fluidos, en los que fueron utilizados la técnica de animación esquelética. También se notó mucho esmero en las animaciones de las construcciones y en los hechizos que hacen uso de efectos de luz y transparencias. El detalle y el colorido diseño de los guerreros nos dejó con la boca abierta y afortunadamente se podrán apreciar a lo grande utilizando altas resoluciones.

Más allá de todo esto la gente de Blizzard promete que el juego técnicamente no va a ser exigente, para permitir experiencias fluidas por Internet. El engine parece bastante terminado, los testeos del multiplayer ya comenzaron y se está trabajando en modos multiplayer por equipos. Los modos "capturar la bandera" y de ese estilo probablemente no serán predominantes, ya que Blizzard tiene claro que a los jugadores les gusta destruir y combatir. La diferenciación entre las razas será aún más importante que en Starcraft, pero estará diseñada de tal forma que al establecer alianzas las razas puedan complementarse perfectamente en batalla e incluso adquirir habilidades únicas, imposibles de obtener por separado. Además, ciertas razas serán más efectivas enfrentando determinados enemigos (Ej.: los Orcos tendrán ataques más adecuados contra los Muertos Vivos).



Como en WC2, los peones orcos recolectan oro de las minas.

Mundo viviente

Las misiones van a ser muy dinámicas. Desaparecerán los "briefings" y en su lugar habrá "quests" o búsquedas al estilo Diablo, que nos serán reveladas a través de videos, escenas pregeneradas o NPCs (personajes controlados por la computadora). Nuestros objetivos podrán variar en el transcurso de la misión, tendremos diferentes caminos para lograrlos y algunos requerirán el uso de objetos especiales. Los diálogos y sus opciones se mantendrán simples, ya que ante todo WC3 será un RTS. Todavía no se decidió si



Estas defensas custodian una base, aparentemente humana.



se podrá salvar o no durante las partidas.

Nos moveremos por escenarios volcánicos, boscosos, nevados, etc. donde el clima y el terreno afectarán nuestras unidades. De esta forma, un héroe que se ubique en lo alto de una colina se verá beneficiado con una puntería más certera. Los mapas estarán plagados de diversas criaturas, algunas agresivas y otras indiferentes, como jabalís o mercenarios.

Habrán dos tipos de edificios: los clásicos, que podremos construir y controlar, y edificios neutrales preestablecidos en el mapa, que podrán interactuar con los héroes. Encontraremos valiosos recursos protegidos por fuertes, y campamentos de mercenarios donde podremos alquilar soldados (de calidad más baja que el promedio de nuestras tropas). También hallaremos construcciones con facultades especiales (un observatorio ofrecerá una visión más amplia del mapa) y negocios para comprar (¿y vender?) diversos artículos.

Si leyeron "La Comarca" de XPC N° 32, sabrán que las razas son cinco: Humanos, Orcos, Demonios, Muertos Vivos y una quinta que hasta el momento permanece en secreto. Cada una de ellas tendrá entre 10 y 15 unidades, incluyendo héroes. Los rumores sobre la quinta raza están generando mucha ansiedad entre los jugadores. Algunos dicen que se trataría de elfos. Otros proponen druidas, dragones o entidades acuáticas, como sirenas. Quizá los candidatos más atrayentes sean los ángeles, porque son la contraparte ideal de los Demonios, disponen de varias categorías (querubines, arcángeles, etc.) y porque sería emocionante tener bajo nuestro control seres de cabelleras doradas, dotados de majestuosas alas, que imparten justicia entre pecadores y demonios con sus pesadas y brillantes espadas. Lo cierto es que la quinta raza va a ser develada a principios del año próximo, y no tenemos duda que será muy divertido jugar con ella.

Héroes

Uno de las innovaciones más significativas de WC3 va a ser la implementación de héroes, que se regirán por un sistema similar al de Diablo. Estos héroes contarán con barras de vida y maná, poseerán habilidades o hechizos, ganarán experiencia en los combates y cada vez que alcancen un nuevo nivel (luego de acumular determinada cantidad de experiencia) se les otorgará un punto para desarrollar nuevas habilidades o intensificar las existentes. Cada héroe tendrá un árbol de habilidades diferente, entre las que encontraremos: hechizos, poderes activos, poderes pasivos (Ej.: teletransportación masiva) o auras que afectan a las unidades cercanas, rejuveneciéndolas o aumentando sus capacidades de batalla. Estas auras serán un importante recurso táctico, que beneficiarán a los que sepan posicionar sus héroes oportunamente en la formación de las tropas. La cantidad de unidades disponibles estará limitada por "puntos de comando" y obviamente los héroes costarán más puntos que las unidades comunes. Por eso habrá que balancear bien las clases de héroes elegidos y acompañarlos con un pequeño ejército.

Además de los atributos comunes a todas las unidades (daño de ataque y defensa) los héroes contarán con otros tres: fuerza, agilidad e inteligencia, que aumentarán automáticamente cuando ganen un nuevo nivel de experiencia. La fuerza determina la capacidad de salud y daño del héroe, la agilidad su velocidad y la inteligencia la cantidad y velocidad de regeneración del maná. Gozarán también de un inventario para guardar un elemento a la vez, que podrá tratarse de un arma u objeto especial.

Al igual que las demás unidades, los héroes se podrán perfeccionar invirtiendo en mejoras para su resistencia y armamento. Los héroes se reclutarán por medio de edificios construidos a tal efecto. Una vez muertos, tendremos la opción de resucitarlos en esas mismas instalaciones por una suma de dinero. Existirán algunos que resucitarán automáticamente si tienen su barra de maná al máximo, e inclusive otros que al sucumbir, esparcirán un grito de dolor y muerte junto con una potente descarga que afectará a los enemigos cercanos.

Como ven, los héroes van a ser un elemento clave en las batallas, exigirán que nos concentremos en su administración y sin duda, serán el corazón de WC3. En la carpeta \Otros del XCD1 encontrarán un video donde podrán apreciar el juego en acción.



¡Miren ese dragón! ¡Miren esos efectos de luz!

LA ZONA 3D

EL LUGAR DE CONSULTA PARA LOS FANATICOS DE LOS ARCADES 3D

Milenio sangriento

Front Line Force ofrece más alegría que Papá Noel

Por Durgan A. Nallar

Otro fin de año, otra vez noches de rockets, pero los de verdad, con gente ingiriendo inmensas cantidades de clericó, papitas, maníes, carne y turrón.Otra vez esas noches con los aburridos parientes que vemos una sola vez al año, para esta época; de nuevo con pinitos de plástico verde y guirnaldas, cubiertos de algodón para simular nieve, con esos Papás Noel súper abrigados para soportar las temperaturas bajo cero de los yanquis y que aquí sudan la gota gorda. ¡Nunca una bebida helada de frutas, una ensaladita liviana, algo más apropiado para este sur! Sidra a raudales, mejor. Champú, los más fifí. Los hospitales se llenan de quemados, de gente sin dedos y sin ojos, los perros se esconden aterrorizados, el aire se incendia de luces y corre un viento oscuro impregnado de pólvora.Ya nadie va a misa, ni se acuerdan qué es la Navidad. Se trata sólo de una panzada doble, dos noches de banquete con secuelas para el resto del ardiente verano.

¿Y eso qué tiene que ver con La Zona 3D? Bueno, aquí siempre hablamos de rockets, ¿o no? Los cohetes son nuestra especialidad, entre otras hermosas armas de destrucción masiva. Claro que la destrucción que propinamos nosotros, los fanas de los arcades 3D, son simplemente virtuales, cosa de la imaginación y no de los hospitales. Como el actual encargado de La Zona 3D, es mi deber prevenirlos acerca del peligro de los verdaderos rockets, alias petardos, que ya resuenan a nuestro alrededor mientras leen esto.



Front Line Force



El mes pasado les obsequiamos la Conversión Total llamada Chemical Existence, un juego completo para los poseedores de Half-Life. Siguiendo con los mods para el todavía vigente arcade 3D de Valve Software, hoy les quiero hablar de Front Line Force. Se trata de un mod multiplayer para equipos que causó revuelo en la comunidad. Dicen que sus creadores tardaron apenas tres meses en poner la primera versión a disposición del público y, si eso es cierto, entonces estos muchachos se merecen un doble elogio, porque con uno solo no alcanza. Ya cuando estaba en beta, el mod era espectacular. La versión 1.0 que les presentamos en uno de nuestros XCD es la primera oficial, no es una beta. ¡Y todavía se ve y se siente mejor!

En Front Line Force, dos equipos luchan con objetivos diferentes. Los atacantes deben tomar el control de hasta tres sectores de un mapa en un tiempo determinado (en realidad son una especie de laptops),



los defensores deben impedirlo. Para ello, los defensores cuentan con 20 segundos para posicionarse cerca de los objetivos, que pueden ser atacados en cualquier orden o todos a la vez, antes que los atacantes puedan moverse. Como en Tribes, hay tres clases de atacantes y defensores: livianos y rápidos, que pueden portar un sniper y granadas; de peso medio y velocidad estándar, que llevan varios tipos de rifles basados en los reales; y pesados, que ofrecen protección con un gran poder de fuego a costa de moverse lentamente. Hay que elegir con sumo cuidado el tipo de soldado ideal para la tarea que nos toca. Cuando los objetivos se cumplen, los equipos invierten sus roles.

Front Line Force tiene muchas características que lo elevan por encima de otros mods populares como Counter-Strike y Firearms; ¡es, en muchos aspectos, todo lo que aspira a ser el demorado Team Fortress 2! ¿Sorprendidos? Pruébenlo, después me cuentan. No van a querer agarrar más ningún otro mod.

Entre esas características especiales, cito: radares que indican objetivos, sistema de comunicación por radio a través de un menú, audible para los miembros del equipo, armamento militar tipo cuchillo de combate, Beretta .92fs, Ingram MAC-10, AK5 y H&K21 (hay 16 armas, todas excelentes), models que pestañean y al hablar mueven los labios en sincronía con el diálogo, y una selección de mapas realmente magnífica.

¡FLF además premia el juego cooperativo porque nuestra resistencia y puntería mejora cuando existe cercanía con los miembros del equipo! ¡No es genial? Para tomar un objetivo, es necesario contar con el apoyo de al menos un compañero, porque es necesario mantener presionada la tecla de Usar durante varios segundos, durante los que estaremos indefensos. Al morir, los atacantes demoran 10" en reaparecer, lo cual insta a evitar que nos vuelen el bocho; los defensores tardan menos, pero reaparecen más cerca de sus posiciones. Uno se puede hacer el muerto, suicidarse y recargar municiones también, todo con unas animaciones realmente muy buenas. Si FLF tiene algún defecto, ése puede ser el de los skins, que son muy parecidos entre atacantes y defensores, por lo que propician la confusión y el tirito descuidado.

¿Algo más? Sí, que disfruten de Front Line Force, y sobre todo que pasen Felices Fiestas.

Quake III Arena Team Arena Demo



En nuestros XCD encontrarán la demo de Team Arena, el pack de expansión que todos los fanáticos de Quake esperábamos con muchas ganas. Esta demo anda por sí misma; pero la versión completa del pack requerirá tener Q3A instalado. Como saben, Team Arena está orientado al combate en equipo, una de las principales carencias del original. La demo, de 127 MB, contiene un mapa -Inner Sanctum- que muestra, además de una estupenda jugabilidad, mejores gráficos que los de Q3A; verán múltiples texturas nuevas, superficies curvas y efectos de iluminación que les arrancará la cabeza. Hablando de arrancar cabezas, de eso se trata justamente una de las modalidades de juego, de las cuatro que pueden probarse. En Harvester hay que llevar los cráneos del enemigo a la base para anotar puntos; pero en Overload es necesario destruir un cráneo en la base contraria, algo que sólo puede lograr un equipo actuando con suma rapidez, porque el cráneo es duro de roer. Las modalidades restantes, más comunes, son Capture the Flag y One Flag CTF.

Además verán un arma nueva, el Proximity Launcher, que dispara minas de contacto que pueden adherirse a paredes y a los más Charlies de nuestros enemigos. Por el lado de las runas, o ítems, tenemos uno llamado Kamikaze, ideal para aprovechar los últimos puntos de vida para la gloria del equipo.

La demo se puede jugar en multiplayer o sin compañía humana, formando equipo con los bots. Hay un model masculino y otro femenino, con dos rostros y tres skins de clan, y un rediseño de la interfaz de usuario.

Los requerimientos mínimos para jugar a Team Arena son un Pentium II 300MHz o un AMD K6-3 350MHz con una placa aceleradora 3D de al menos 16 MB, 64 MB de RAM y 125 MB de espacio en el disco rígido.

La BairesLAN se prepara para la BIG ONE 2000

En diciembre se realiza durante 72 horas, entre los días 14 a 17, la esperada BIG ONE 2000, una gigantesca LAN party en la que participan más de 400 jugadores argentinos y de los países limítrofes. La BIG ONE es el mayor evento dedicado a las competencias de Quake III Arena, Starcraft: Broodwar, Counter-Strike y Unreal Tournament.

Recientemente, la BairesLAN fue seleccionada como sede preclasificatoria de la CPL, la Liga de Ciberatletas Profesionales (www.thecpl.com), y todos los ganadores de la Big One podrán competir en la segunda ronda de la CPL en los Estados Unidos, con posibilidades de obtener premios por hasta $200.000.-

Xtreme PC se encontrará en el lugar cubriendo el evento, como una forma de apoyar a la BairesLAN en este emprendimiento sin precedentes. Para mayor información o para incribirse en el torneo, dirigirse a www.baireslan.com o a la sede de la organización sita en Bucarelli 1267, Villa Urquiza, Capital Federal, Tel/Fax: (011) 4522-8918. Muhaha.



La historia oficial

Una sesión de psicoanálisis con Charlie

Por Durgan A. Nallar

Charlie tragó saliva. Frente a él, el viejo de anteojos estudiaba sus anotaciones con el ceño fruncido. Cada tanto, mordisqueaba la punta del lápiz y se alisaba los enormes bigotes, preocupado. A Charlie el diván del psicoanalista la parecía un ataúd. ¡Cuánto tiempo había pasado!, pensó. Desde aquél viejo número de Xtreme PC. Desde que había empezado como asistente en la editorial.

La larga convalecencia de un mes en el hospital, apenas repuesto de la muerte y con la cabeza rota, lo habían hecho comprender muchas cosas. Habían estado tomándole el pelo. ¡Pero ya nunca volvería a ocurrir!

El nacimiento

"Bueno... mis problemas comenzaron, doctor, cuando aparecí por primera vez como asistente en La Zona 3D de noviembre de 1998. La nota se llamó "Quake II: Charlie Sabe", y allí fui vilmente usado para probar las armas de Quake. Debo advertirle, doctor, que me llevó un mes completo sanar de tan tremendas heridas. ¡Sólo para caer presa de una nueva atrocidad, dos meses más tarde! En "Amputen... Sabe demasiado" yo todavía estaba convaleciente, y sin embargo fui tomado por tonto, y mi nombre cruelmente mancillado cuando lo utilizaron para designar a los malos jugadores. ¡La gente empezó a decirles 'Charlies'! ¿Le parece justo?

"Sin embargo, usted sabe, en nuestro país no es fácil conseguir trabajo. Así que me callé. Cerré la boca. Mis viejos me enseñaron a ser tolerante, a perdonar. Me hice amigo de Durgan, el tipo que escribía La Zona 3D. Y mire, doc, no sé cómo, pero me convenció para viajar con él a la China... sí, sé que puede sonar desquiciado. Pero es verdad. Fuimos a la provincia de Wu Tai Chan, en el Tibet, en mayo del año pasado. No voy a contarle en detalle lo que pasó -además quedó documentado en "Pequeño Saltamontes", La Zona 3D del mes siguiente-, sólo le digo que tuvimos que entrenar muy duro para ser aceptados como aprendices en el templo Shaolin... verá, los monjes son muy buenos jugando a toda clase de arcades 3D. Allí aprendimos técnicas para caminar sin ruidos en Quake, para hacer taunts en Unreal y para colocar decals en las paredes, en Half-Life. Digamos que, en realidad, aquello no fue tan grave, excepto por las palizas que me dieron los monjes (ignoro cómo hacía Durgan para zafar, pero él volvió sin un rasguño).

> **"Lo peor vino en julio de ese año. ¡Eso me afectó muchísimo, doctor! Había conseguido una cita con Elexis Sinclair, la actriz del juego Sin..."**

"Lo peor vino en julio de ese año. ¡Eso me afectó muchísimo, doctor! Había conseguido una cita con Elexis Sinclair, la actriz del juego Sin. Ella estaba interesada en saber nuestra opinión sobre la violencia y los juegos. ¿Se acuerda usted de aquél caso del pibe español que mató a su familia con una espada oriental? Bueno, los medios dijeron que el asesino había matado por influencia de un juego de rol llamado Final Fantasy VII, en el cual el protagonista usaba una katana y un flequillo similar. En nuestro país hasta Grondona salió diciendo pavadas acerca del caso, y ni le cuento de otros periodistas. Me indigné de tal forma que acudí a la cita con Elexis Sinclair dispuesto a demostrarle que los juegos son juegos: son fantasía. ¡Nadie en su sano juicio podría hacer lo que hizo el asesino aquél! El pibe ya estaba loco, y lo mismo podría haber matado imitando a un héroe de videojuego que a *Diógenes y el linyera*. Bah, bueno, así que fui muy entusiasmado a la cita con Elexis, doctor, y allí ocurrió lo que más temía. Yo me... eh, ¡me enamoré, doctor! Fue a primera vista. No podía contener los nervios delante de esa belleza morena, con esos ojos esmeraldas, esas piernas tan... tan... me enamoré sin remedio. ¡Y cuando ya la tenía, cuando ya casi era mía (yo soy virgen, doctor) llegó el maldito Durgan, y me mandó de vuelta a la redacción! El se quedó con Elexis... y yo no volví a verla nunca más, doctor. Para colmo, en La Cosa Viscosa de ese mes apareció la historia en una nota llamada "Episode I: The Charlie Menace". ¿Comprende usted mi humillación, mi dolor, doctor?"

La muerte

"Luego ocurrió algo, algo difícil de explicar. Mire, no estoy loco, ¿eh? Se lo voy a contar, porque si no lo hago siento que voy a caer en el abismo. Bueno... el hecho es que esto que voy a confesarle, doctor, no lo recuerdo con precisión. Tengo una laguna. Es decir, en parte lo recuerdo, en forma de retazos, en parte completé la historia leyendo las Zonas 3D que siguieron a mi muerte... sí, doctor, a mi muerte. No me mire así. En "El Rey de la Colina y el Ananga Ranga", de septiembre de 1999, aparezco muerto. Durgan escribió sobre mí basándose en las anotaciones que yo mismo hice

en mi diario personal. En ellas yo contaba que partí de regreso al templo Shaolin, angustiado por mi torpeza para jugar, por mi torpeza para tratar a las mujeres... por mi torpeza para todo, doctor. ¡Soy un torpe! Lo sé. Es que en verdad apenas tengo escasos recuerdos de eso. En el fondo de mi ser estoy seguro que es cierto que regresé al Tibet. Según Durgan, en mi diario expli-caba que mientras estaba entrenando con los monjes la primera vez, había oído rumores acerca de un misterioso talismán que volvía realidad todos los deseos. Vio, doctor, como en esas películas baratas de terror.

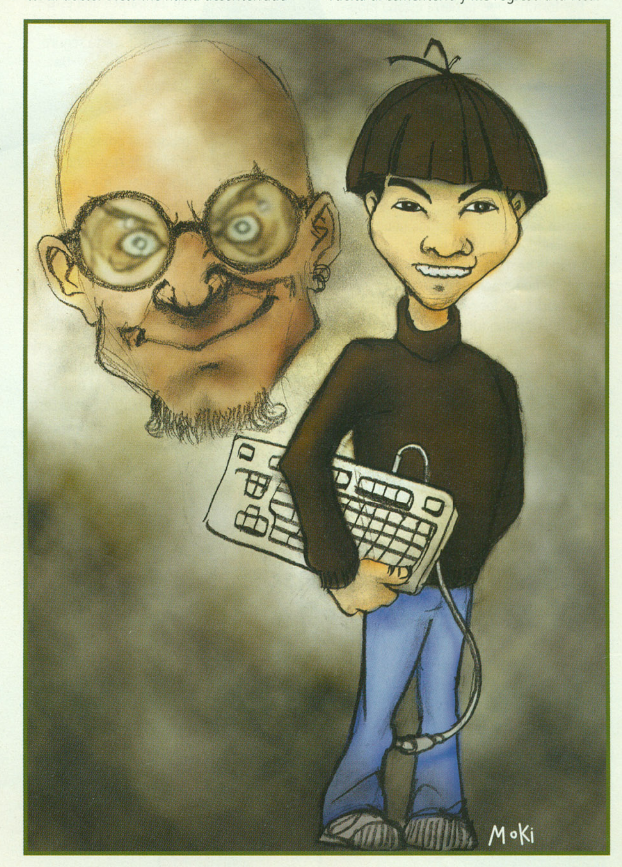
"Por aquél tiempo, en la redacción todos estaban jugando a Alien versus Predator. Cuando retorné de mi viaje con el talismán en mi poder, decidí usarlo para demostrarles a todos de lo que era capaz el nuevo Charlie."

"Por aquél tiempo, en la redacción todos estaban jugando a Alien versus Predator. Cuando retorné de mi viaje con el talismán en mi poder, decidí usarlo para demostrarles a todos de lo que era capaz el nuevo Charlie. Con ayuda del talismán podría vencerlos con tanta facilidad como tomarme un vaso de agua. Claro que ahora sé que fue un error, doc. Quise ser lo que no soy, busqué una ayuda artificial, un pobre sustituto para mi pobre espíritu. Me puse el talismán y cargué el juego, para comprobar que su magia funcionaba. El asunto es que... bueno, me encontraron agonizando, doctor. Algo me había salido del pecho, igual que en la película. El embrión alienígeno se había hecho realidad, para mi espanto. Y por la posición de mis manos, también parecía que Elexis había estado en mis pensamientos en el último instante. Me llevaron con urgencia al hospital, donde estuve en coma una semana. Luego, fallecí."

El suero del Dr. Picor

"¿Conoce usted al doctor Picor? ¿Sí? ¿Aunque no sean colegas ha oído sobre él? Ah... sí, pero es buena persona, doc. En serio. ¿Qué tiene que ver en todo esto? Bueno, yo me había vuelto muy amigo del Dr. Picor. Sí, jugábamos mucho. A él lo divertía ganarme una y otra, y otra vez. Lo hacía feliz, porque él no le podía ganar a nadie más. Yo me sentía identificado, sabía lo que se sufre cuando cada bala o rocket parece estar destinado a uno. Así que lo dejaba ganar. Después de mi violenta muerte, el Dr. Picor se deprimió bastante y decidió hacer algo al respecto. Me horroriza pensarlo, pero gracias a él estoy vivo aquí con usted, doc. El buen doctor se puso manos a la obra, pasó noches enteras sin pegar un ojo, escribió y sobrescribió miles de fórmulas. Hasta que logró un suero regenerador.

"Luego, este, bueno. Se lo cuento porque sé que ustedes los médicos tienen la obligación profesional de guardar el secreto. El doctor Picor me había desenterrado tan pronto como el último deudo se había retirado del cementerio, tenía mi cadáver en el sótano de su casa. Así que me administró el suero. Sin embargo, pese a su ansiedad, o tal vez justo por su causa, no esperó lo suficiente. Luego de varias horas observándome en silencio, esperando ver que volviera a vivir, se convenció de que apenas había conseguido regenerar mis tejidos. Las heridas del pecho se habían cerrado, incluso el olor a descomposición casi había desaparecido. Pero nada más. ¡Lo terrible es que yo me acuerdo de todo eso! No podía abrir los ojos, ni moverme, pero escuchaba el jadeo incesante de mi amigo. Como no pasaba nada, el doctor Picor se asustó. Pensó que estaba haciendo una locura. Así que cargó con mi cuerpo de vuelta al cementerio y me regresó a la fosa.



Eso está documentado en "¡Charlie Vive!", La Zona 3D de marzo de este año, en la que además Durgan hablaba sobre las armas de Unreal Tournament, sniff, y decía que me extrañaba, doc."

Una divina intervención

"No sé cómo, ni de dónde saqué fuerzas, pero cuando por fin pude recuperar el movimiento y mis músculos estuvieron un poco más fuertes, desperté. Me sentía mareado, sentía náuseas. Tras unos minutos de luchar contra la oscuridad y mi mente, comprendí que estaba enterrado. ¡Enterrado! Grité, pero no tenía voz. Así que empecé a arañar la tierra, que caía sobre mi cara y se metía en mi boca, fría y amarga.

"Por fortuna, doc, la tierra estaba mojada. Había estado lloviendo sin parar desde hacía días, y si no hubiera sido por eso, nunca hubiera podido salir de la fosa. El hecho es que me arrastré fuera del cementerio, entumecido y aterrado por los relámpagos. Era tarde. Recuerdo haber caminado toda la noche, escondiéndome de las luces de los autos, evitando la gente, abrazándome a los árboles como un borracho, peleando con el ladrido de los perros vagabundos, que se ponían furiosos apenas verme.

Milagro o no, logré llegar a la redacción. El sol ya estaba alto y el cielo lucía despejado. Abrí la puerta con mis propias llaves, todas manchadas de barro seco, y caminé entre las oficinas. Trataba de hablar, pero mi voz todavía no había vuelto. Entré al box de Durgan, y allí estaba él. Cuando lo vi, la mezcla de alivio y cansancio me envolvió por completo. Me senté a su lado, incapaz de pronunciar palabra.

"El miedo había paralizado a mi amigo, como contó él mismo en "Total Conversion", La Zona 3D de mayo. Yo lo miraba aterrado. Vi que ahora tenía un cartelito sobre el escritorio que decía "Jefe de redacción" en letras doradas. ¡Lo habían ascendido en mi ausencia! ¿Y sabe qué, doctor? Lo odié, en ese momento lo odié con toda mi alma, si es que aún la tenía conmigo. Sin embargo, Durgan reaccionó bien. Me tomó en brazos y me llevó a ver a una amiga suya, Madam Hurricane, una curandera del Once. La vieja pensó que yo estaba poseído, supongo, porque, ¿sabe qué, doc?, con tal pretexto me golpeó duramente con su bola de cristal. El tremendo golpe no sólo rompió la bola, también mi pobre cabeza. Dicen, no sé si será cierto, que en ese momento los demás vieron un angelito huyendo por la ventana abierta. ¿Es posible? Según Durgan, era Bob, el angelito de Messiah, el juego de Shiny, pero a mí me parece una estupidez. Ni siquiera él está seguro. De todos modos, el golpe terminó de revivirme, aunque, claro, me envió de vuelta al hospital."

"...¡Enterrado! Grité, pero no tenía voz. Así que empecé a arañar la tierra, que caía sobre mi cara y se metía en mi boca, fría y amarga."

El psicoanálisis

"Había entrado en un coma profundo, producto de mi regreso a la vida y de mi nueva herida en el cráneo. Estaba debilitado en exceso. No recuperaba la cons-ciencia, y lo que era peor, estaba sumido en una alucinación. Los médicos me trataban con todo lo que estaba a su alcance, pero no lograban sacarme de mi autismo. Yo estaba feliz, de todos modos. Recuerdo que vivía una fantasía en la que era el mejor jugador de todos los tiempos. No sé, era una mezcla entre Soldier of Fortune y The Matrix, la película. Los médicos y mis amigos eran enemigos para mí, a quienes acribillaba sin descanso. Todos los tratamientos fracasaban porque yo no cooperaba con la cura. ¡Al contrario, si era por mí, jamás me hubieran sacado de ese sueño en el que, por fin, había logrado ser alguien a quien los demás respetaban!

"Fue el mismo Durgan quien logró arrancarme del coma. Estuvo días a mi lado, sin dormir, hablándome al oído, tratando de modelar mis sueños. No sé cómo, pero lo logró. ¡Lo odio, pero le debo la vida, doctor! La Zona 3D de ese mes de julio se llamó "Mala sangre", y me la dedicó a mí... también la de Xtreme PC 35, "Rocket Arena 3", que tuvo la amabilidad de leerme mientras yo estaba reponiéndome en el hospital, todavía con la cabeza vendada como una momia... Yo vine a verlo, doctor, para que usted me ayude. Verá, no consigo perdonar lo que me hicieron sufrir, y al mismo tiempo sé que todos ellos son buenas personas, que al final se preocuparon por mí como nunca nadie lo había hecho. Y tengo miedo, y espantosas pesadillas. No quiero volverme loco..."

El psicólogo levantó la vista de su libreta. Dijo: "Estimado amigo Charlie, creo que no debe usted preocuparse en exceso. Al fin y al cabo, ya está casi totalmente repuesto, ¿no es verdad?" Charlie sacudió la cabeza. "Pero doc, quiero estar seguro de que todo eso me pasó de verdad... quiero estar seguro de que todavía estoy cuerdo..." El viejo dio un golpecito con el lápiz sobre la libreta: "Le repito, está perfectamente. Todo lo que le pasó es muy normal. Mire, estos barbitúricos que le estoy recetando más unas dos o tres sesiones de electroshock van a ser más que suficientes para que olvide cualquier cosa que lo atormente." Charlie se incorporó del diván. "Pero, doc... ¿está usted seguro? ¿Qué es un letroshow?" El viejo lo acompañó a la puerta del consultorio. "Vaya, vaya nomás. Cualquier cosita, me avisa, ¿eh? En todo caso, si las pesadillas se repiten, podemos internarlo un par de meses. Ah, y páguele un extra de $500 a mi secretaria al salir, ¿de acuerdo? Gracias."

El viejo cerró la puerta, satisfecho. "El psicólogo", muhahaha. Me quité los bigotes postizos, la peluca y las gafas ahumadas y encendí la computadora.

EL LADO BIZARRO

UN VIAJE HACIA LA ZONA MAS OSCURA DEL MUNDO DEL ENTRETENIMIENTO

Este mes la aparición de nuevas perlitas para esta sección ha sido un tanto escasa, pero en medio de todos aquellas producciones que estuvieron a punto de pasar a la posteridad, hemos encontrado un título que a pesar de no ser un candidato a la corona de Skydive! merece un amplio reconocimiento por parte de este humilde servidor.
Pocos juegos han logrado dibujarnos una sonrisa tan amplia como el que veremos aquí, pero una vez más tenemos una clara muestra de que cualquier cosa es posible en este mundo y por eso es que hemos decidido dedicarle una paginita entera, para que muestre todo su esplendor.

The Untouchable

ACCION / ARCADES

Por Santiago Videla

Antes de empezar, pongámonos de pie y recibamos con un fuerte aplauso al primer juego de pelea de este estilo, que tiene el inconmensurable honor de haber sido admitido en el salón de la fama de su revista amiga... ¡felicitaciones!

Supongo que todo fanático de los juegos de pelea en 2D que se precien de serlo, deben conocer (o por lo menos haber visto alguna vez) la primera versión de Mortal Kombat, que allá por 1992 fue toda una revolución. Bueno, evidentemente, este juego debe haber causado una muy buena impresión entre los muchachos de Creative Edge, porque casi 9 años después han decidido rendirle homenaje con un juego que también parece haber sido hecho en el '92.

The Untouchable es una verdadera bocanada de aire con olor a sepulcro, que en cierta medida reanima (aunque no mucho) un género que en PC no está muy difundido. Al igual que los títulos de antaño que fueron pioneros en este estilo, el juego está hecho en 2D pero con la ventaja que parece haber sido optimizado para aprovechar el poder de los más modernos micros 386 y 486.

Sus gráficos son un verdadero canto a la nostalgia, que con su paleta de 256 colores como máximo nos harán revivir los años dorados del mundo del entretenimiento.

Lo más destacable son los personajes digitalizados al mejor estilo MK, pero con una cámara con la lente hecha pelota (para darle un aire más casero), muchos de los cuales, a juzgar por sus habilidades actorales, lo más probable es que sean parientes o amigos de los creadores del juego, e incluso uno de ellos tiene un notable parecido con Manuel Wirtz, ¿o será que cambió de rubro? Y no puedo terminar esta nota sin destacar al luchador estrella del grupo, que es nada menos que Tommy Base (posible admirador de de Johnny Cage), que con su pantalón Adidas y un saco plateado digno de Sábados Tropicales nos ha demostrado que además de bailar encima de los parlantes como todo un sacado, es capaz de pelar haciendo movimientos de breakdance, con los que puede sacudirle el rancho al primero que se le anime... realmente una verdadera macita.







FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: *Creative Edge*
INTERNET: *No hay información disponible ni de casualidad*
SOPORTE MULTIPLAYER: *Sólo 2 jugadores en la misma máquina, con suerte*

8%

Call of Cthulhu - Dark Corners of the Earth

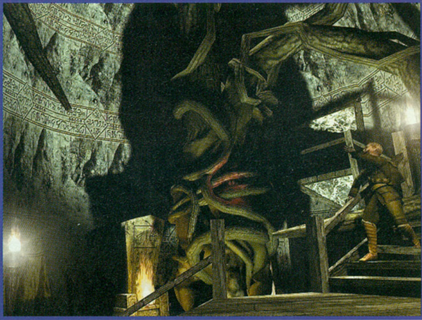
¿Pueden los humanos enfrentarse al horror de estos Mitos?

Por Pedro Federico Hegoburu

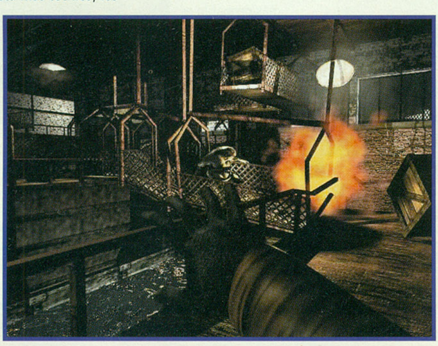
No está muerto lo que puede yacer eternamente; Y aún con extraños eones hasta la muerte puede morir. (Abdul Alhazred: Necronomicón).

Se preguntarán: en La Comarca, una sección dedicada a los juegos de rol... ¿qué hace esta nota sobre un juego en primera persona? La respuesta es simple: la colé porque tuve ganas de escribir sobre los Mitos de Cthulhu y su creador H. P. Lovecraft. Para abordar este tema, suspendemos las sesiones del psiquiatra de los próximos dos meses, nos sacamos el chaleco de fuerza, y cargamos la Thompson tartamuda.

Call of Cthulhu (CoC) es un juego de aventuras horroríficas basadas en cuatro historias de H.P. Lovecraft (una de ellas es "La Sombra sobre Innsmouth") y en el juego de rol del mismo nombre creado por Sandy Petersen. Los jugadores serán investigadores que tratarán de develar los más profundos y oscuros secretos de los Mitos de Cthulhu, todo desde una perspectiva en primera persona y situado en la década de 1920.



Desde el punto de vista más técnico, los programadores de Headfirst Productions usarán el engine NDL Netimmerse para los efectos 3D (el mismo usado para Simon the Sorceror 3D) y el engine Havok Physics para la física del juego. En Datafull.com encontrarán el link para bajar los gloriosos cinematics.



Como primera impresión, creemos que CoC va a ser un juego fuera de lo normal. Por ejemplo, es llamativo que no posea una interfase. La idea de los creadores es que la experiencia de juego sea completamente inmersiva y realista, y es por ello que nada obstaculiza la visión. Tampoco han sido integradas las características personales tan típicas de los RPG, lo que marca una clara divergencia con el juego de rol. Finalmente ignoramos cómo se implementará en términos lúdicos la "cordura", una característica esencial del juego de rol (porque hay dos cosas que nuestro personaje puede perder: la vida, o la cordura). Sabemos que habrá efectos visuales y auditivos indicativos de que estamos volviéndonos locos, pero si conside-ramos que cada vez que utilicemos la magia y/o veamos un ser extraño podemos potencialmente perder algo de cordura... el juego se va a hacer corto.

El énfasis del juego recaerá sobre la prudencia del jugador, ya que deberemos considerar todo en vez de confiar en el poder de fuego de nuestras armas. Y lo de "poder de fuego" es realmente una exageración, ya que debido a la época ambientada (años '20) nuestro arsenal se limitará a escopetas, revólveres, metralletas, dinamita, cuchillos, rocas y tal vez algún (primitivo) lanzallamas.

Solamente podremos salvar las partidas en algunos lugares específicos así que será tremendamente importante mantenernos con vida. Y si bien no tendremos un grupo de aventureros que nos ayuden a cumplir las misiones, en el modo Multiplayer se prevé el juego en modo Cooperativo. ¡Ya imaginamos las desventuras de "Los Irrompibles" tratando de eliminar una secta adoradora de Nyarlathothep!



¿Cuál es la historia detrás de CoC?

Los cuentos de terror que dieron inicio a lo que luego se denominó "Los Mitos de Cthulhu" fueron escritos por Howard Phillips Lovecraft (1890-1937). Nacido en Providence (Rhode Island, USA) en el seno de una acomodada familia, Lovecraft tuvo una vida pla-

gada de desdichas. A los cinco años su padre fue encerrado en un asilo para alterados mentales, y su abuelo falleció nueve años más tarde, dejando a su familia al borde de la bancarrota. En el año 1914 el joven Lovecraft se interesó por el periodismo amateur, y en esa época se consideró un poeta, aunque luego comenzó a escribir ficción para pequeñas publicaciones (por ejemplo, "La Tumba" y "Dagón"). Su primera venta profesional fue en el año 1921 ("Herbert West - Reanimator" a la revista Home Brew), aunque ese año es también marcado por la muerte de su madre, quedando solo hasta que conoce a Sonia Green, con quien se casa en 1924 mudándose a Nueva York, para separarse en 1926 debido a dificultades financieras y mutua incompatibilidad. Lovecraft regresa a Providence para comenzar un período muy fructífero en el cual escribe dos novelas cortas (una de ellas es "El Caso de Charles Dexter Ward"), y muchas historias cortas que incluyen los clásicos "La Llamada de Cthulhu" y "El Color del Espacio Exterior". Durante este período es que los Mitos comienzan a tener una forma definitiva. Lovecraft usualmente creaba varios elementos (el maligno libro Necronomicón escrito por el loco árabe Abdul Alhazred; la embrujada ciudad de Arkham, el dios Cthulhu y la Universidad de Miskatonic) que usaba en sus historias para darles un tono alienígena.



Lamentablemente, Lovecraft comenzó a escribir cada vez menos, desalentado por el poco éxito de sus trabajos. Algunas de sus últimas obras maestras son "El Cazador en la Oscuridad", "La Sombra fuera del Tiempo", y la novela "En las Montañas de la Locura". El 15 de Marzo de 1937, Lovecraft sucumbió al cáncer en un hospital de Providence.

Aunque falte bastante para tener este alucinante juego en nuestras manos, les recomendamos que se tomen la molestia de leer algunos de estos cuentos y sin duda disfrutarán aún más la experiencia de enfrentarse a fuerzas tan poderosas como la de estos dioses. ¡Cthulhu fhtagn!

Arcanum: of Steamworks & Magick Obscura

¡Se acabaron las épocas en que casi el 100% de los RPG estaban ambientados en un mundo Tolkienesco-medieval! Arcanum, que está siendo desarrollado por la gente que hizo el aclamado Fallout y se fue de Interplay para caer en Sierra, nos sitúa en la época de la Revolución Industrial (segunda mitad del Siglo XIX) en la cual conviven las máquinas y la magia.

Tu personaje realiza un viaje en zeppelín, pero éste se accidenta y eres el único sobreviviente. Bueno, también se salva otro pasajero, que no tiene mejor idea que entregarte un anillo y pedirte que encuentres al dueño. Todo un problema. Para colmo de males, un testigo del accidente llamado Virgil cree que tu extraña llegada cumple una profecía y solicita acompañarte. Claro que los sucesos extraños no quedan allí. Junto con Virgil te dirigirás a un pueblo cercano, para descubrir que muchas personas tienen información sobre el anillo que llevas, y también sobre el accidente del dirigible... que aún no ha sido reportado. ¡Un comienzo de juego más que interesante!





En Arcanum también encontraremos que no existen las "clases de personajes" tradicionales. No eliges entre un Guerrero o un Clérigo, sino que luego de optar por una de las 12 combinaciones de raza y sexo (cada una con sus características innatas) las complementarás mediante la distribución de puntos en cuatro características físicas y cuatro mentales (por ejemplo, Fuerza, Destreza, Carisma, etc.) y 16 habilidades (como Combate, Trato Social, Conocimiento Tecnológico, etc.).

En este juego, los programadores se han esforzado por mejorar notablemente lo hecho en Fallout 1 y 2, por lo que habrá aún más interacción con los PNJ, mayor profundidad de los personajes, e historias más largas y menos lineales. Y el combate -que nunca falta- puede ser en tiempo real o por turnos, con la importante opción de poder cambiar entre uno y otro dependiendo de la situación.

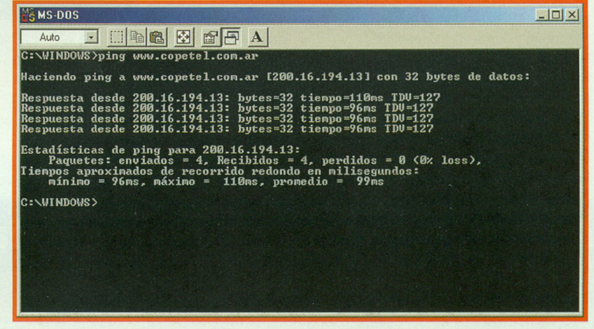
La primera impresión del juego es alucinante y estamos seguros que no nos defraudará como tantos otros títulos que prometían mucho y finalmente no estuvieron a la altura de las circunstancias.

Conexiones Dial-Up

Un poquito de lag por aquí, otro por allá...

Por Martín A. Espelosin

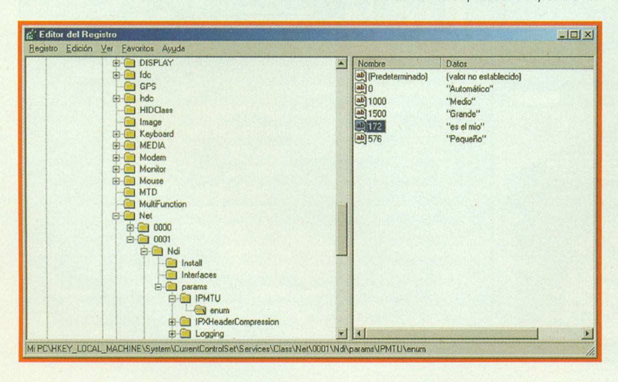
Hoy en día los juegos han dado un paso más allá con el multiplayer y el juego cooperativo, dejando de lado el single player. Las conexiones piden a gritos más bits por segundo para lograr una imagen fluida. Pero para la mayoría de nosotros la realidad nos golpea directo en la cara. Las conexiones son lentas y nos tenemos que conformar con hacer una LAN Party de vez en cuando.



Llueve, hace frío, el video está cerrado. Estoy solo en casa sentado en frente de la compu, donde la única alegría es un fichín. Lástima que siempre mi rival es una pobre IA, pienso, ¿por qué no compartir un momento con otras personas que sienten la misma pasión? Inmediatamente me conecto tratando de encontrar un server con bajo ping, pero entonces la decisión deja de ser mía pasando a ser de mi bendita conexión.

Como todos sabemos, jugar por Internet se hace una experiencia realmente tediosa, en la cual el lag es una estrella que para los pobres argentinos está apagada.

El principal problema radica en que Windows no está preparado para transmitir datos vía línea telefónica, debido a que la modulación por tono telefónico es muy diferente a la que se utiliza en diferentes medios de transmisión, léase LAN, cable-modem, RDSI, etc. Por defecto cree que tenemos una LAN.

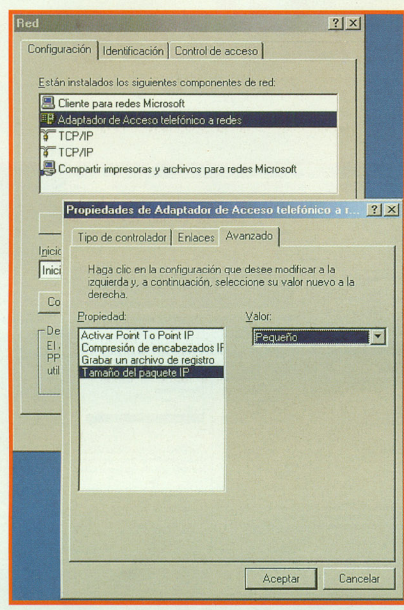


Antes que nada, aclaremos que son muchas las variables que intervienen en la transmisión.

Lo primero es verificar que a la PC llegue la línea de teléfono sin pasar por ningún otro teléfono, caller id, fax, etc. El cable del MODEM hacia la caja debe ser lo más corto posible para evitar posibles reflexiones que degraden la conexión. Se debe verificar que en la caja los contactos no estén sulfatados y generalmente se deben reemplazar después de un tiempo.

Tratemos de entender algunos conceptos fundamentales, no sea cosa de tocar por tocar, vio. TCP/IP es el protocolo utilizado para transmitir y recibir datos vía Internet. Hagamos una simple analogía, supongamos que TCP/IP es un cartero que toma una carta y la corta en cuadraditos para poder mandarla; existen ciertos parámetros, MSS, MTU y RWIN, que se tienen en cuenta. En la analogía, sería algo como:

MSS = el tamaño de cada pedazo de papel



MTU = el tamaño del sobre
RWIN = el tamaño de la casilla de correo

Un error muy común que hace nuestro adorable Windows es tomar un valor de MTU de 1500; esto es muy grande y produce fragmentación de los datos, produciendo una disminución en la velocidad. Por lo tanto un valor chico sería el ideal.

En Windows 95, 98 y 98SE este error es más notable. En cambio, en Windows ME todo esto se optimizó para lograr una mejor performance, tomando un valor de MTU automático y calculando el valor óptimo de acuerdo a la conexión. Como se darán cuenta, este proceso de cálculo implica pérdida de tiempo, dejando de ser tan bueno como se argumenta. En este momento el dial up en el mundo dejo de ser lo top, heredando su lugar a conexiones más rápidas (cablemodem, satelital) y Windows se tiene que adecuar a todo lo existente, por eso el MTU es automático; por ejemplo, para cablemodem lo mejor es un valor de 1500 ya que no existe el famoso cuello de botella.

Tamaño del paquete IP

Para poder cambiar este valor, entramos en Panel de Control, clickeamos Red y elegimos Acceso Telefónico a Redes / Propiedades, entramos a la solapa de Avanzado y seleccionamos tamaño del paquete ip eligiendo el valor pequeño (éste es el MTU).

En el mismo lugar elegimos compresión de encabezados IP y ponemos "sí", si lo que queremos es aumentar la velocidad de navegación así como bajar archivos; de lo contrario, si nuestro objetivo es jugar, elegimos "no", evitando la compresión de datos cuando lo que queremos es velocidad en la transmisión.

Si nos conectamos al mismo server de siempre para jugar, notaremos que el ping disminuyó. ¡Qué alegría, que alegría, olé olé olá! ¿Así que te hacés el loco y querés fraguear? ¡Allá voy!

SYSTEM - Bloc de notas
Archivo Edición Buscar Ayuda

```
[keyboard]
keyboard.dll=
oemansi.bin=xlat850.bin
subtype=
type=4

[boot.description]
system.drv=PC estándar
keyboard.typ=Standard 101/102-Key or Microsoft Natural Keyboard
aspect=100,96,96
display.drv=Adaptador de gráficos PCI estándar (VGA)
mininfilecache=8000
maxinfilecache=8000

[386Enh]
ebios=*ebios
mouse=*vmouse, msmouse.vxd
device=*dynapage
device=*vcd
device=*vpd
device=*int13
woafont=app850.fon
device=*enable
keyboard=*vkd
display=*vdd,*vflatd
Com3Irq4Buffer=2048

[drivers32]
msacm.lhacm=lhacm.acm
VIDC.VDOM=vdowave.drv
msacm.msaudio1=msaud32.acm
msacm.sl_anet=sl_anet.acm
```

Tocando el registro

Para los más atrevidos existe una posibilidad de disminuir aún más el MTU, que consiste en determinar el ping que tenemos con nuestro Servidor de Internet (ISP). ATENTOS: Hagan copia de seguridad del Registro si se proponen seguir estas instrucciones; si no saben cómo, no sigan adelante. Simplemente, en una ventana de DOS tipeamos: c:\ping www.servidor.com.ar (reemplazando "servidor" por el nombre correcto de nuestro ISP). Obtendremos como respuesta un valor en milisegundos; se toma el promedio. Ahora entramos en Inicio/Ejecutar y escribimos regedit. Cuando aparezca el programa en pantalla, buscamos la carpeta: HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\Class\Net\0000\Ndi\params\IPMTU\enum (en algunos casos aparece en ...\Net\0001\...) donde veremos lo siguiente:

"0"="Automático"
"1500"="Grande"
"1000"="Medio"
"576"="Pequeño"

Entramos a edición, nuevo, valor de cadena y ponemos el valor antes mencionado. Reiniciamos y entramos nuevamente en Panel de Control/Red/Propiedades/solapa de Avanzado y dentro del tamaño del paquete ip encontraremos nuestra modificación, la cual debemos seleccionar.

El system.ini

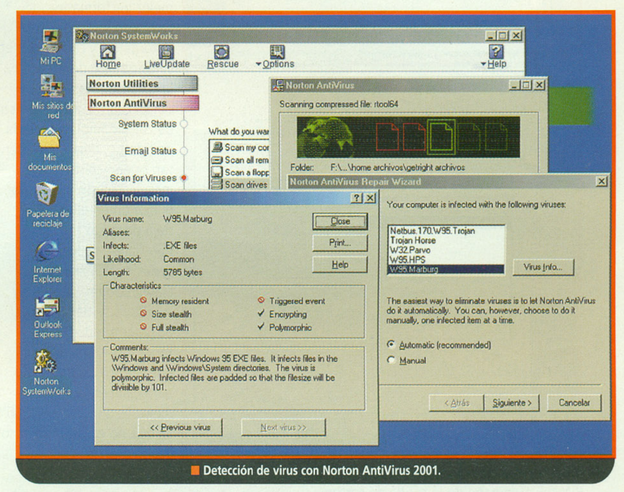
Dentro de Inicio/Ejecutar tipeen system.ini, y ya dentro del mismo busquen la sección 386Enh. Debajo de la misma tipeen Com3Irq4Buffer=2048, teniendo en cuenta el COM y el IRQ en el cual cada uno tiene su MODEM (pueden verificar estos datos dentro de Panel de Control/Sistema). Con esto estoy especificando un valor fijo del buffer, en el cual estarán los datos a ser leídos por el micro cuando éste requiera el acceso. Dentro del mismo archivo, en la sección Boot, agreguen mininfilecache=8000 y maxinfilecache=8000, determinando así un valor fijo para el intercambio momentáneo de datos, de manera de agilizar las transferencias. Salven todos los cambios.

Virus informáticos

Un mal que nos acecha

Por Guillermo Olmedo

Un virus informático, por definición, es un pequeño programa (o código) capaz de auto reproducirse. Sin embargo, algunos virus modernos también incluyen algo que los torna peligrosos: rutinas dañinas, también conocidas como bombas. La rutina dañina es la parte del virus que puede dificultarnos la vida a los usuarios ya que puede formatear nuestros discos rígidos, dañar la FAT, destruir la tabla de partición del disco, bloquear nues-tro sistema o crear algunos "efectos especiales" que a veces son interesantes de observar (como letras que caen de la pantalla), entre otras tantas cosas. Recuperarse después de un ataque virósico no es una tarea trivial, es realmente trabajoso, costoso y consume mucho tiempo.



Detección de virus con Norton AntiVirus 2001.

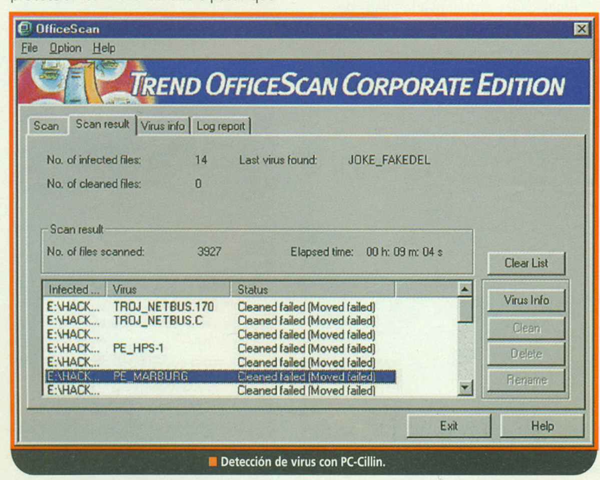
Virus en Internet

Los virus son particularmente peligrosos si no se posee una detección y protección contra ellos. Suele pasar que no sepamos que nuestros sistemas están siendo infectados hasta que vemos los resultados, que pueden ir de lo irrelevante hasta lo catastrófico.

La abundancia de virus informáticos y los altos costos que insume la recuperación de la información afectada, han motivado el desarrollo y adopción de protecciones de virus (software antivirus) tanto en los servidores de redes como en las PCs hogareñas. De hecho, actualmente existen más de 10.000 virus en todo el mundo y de acuerdo con las últimas encuestas realizadas, la cantidad de PCs infectadas en distintos países oscila entre el 35% y el 85% anual.

Cuando Internet no era el principal medio de distribución de información, la propagación e infección de virus de una computadora a otra era muchísimo más lenta. Por ejemplo, el virus Michelangelo que apareció por primera vez en Asia en 1991, tardó dos años en llegar a Estados Unidos.

Actualmente, mediante el uso de Internet, un solo archivo puede transmitir un virus desde Buenos Aires hasta Tokio en sólo un minuto. Considerando que el número de archivos transmitidos por Internet por año se encuentra en el orden del billón, notamos una gran diferencia en las probabilidades de reproducción de los virus en la actualidad com-



Detección de virus con PC-Cillin.

parado con años anteriores.

Los virus transmitidos por Internet, por lo general, no son interceptados por los antivirus que se encuentran en los servidores ya que estos no se encargan de verificar todos los archivos que reciben y transmiten, sino que solamente se protegen en caso de que alguno los afecte directamente. Entonces la información que viaja y que pasa por dichos equipos es almacenada o direccionada a otros sites pero no es verificada. Por ejemplo los mail con adjuntos infectados, pueden ser detectados en los servidores origen o destino (siempre y cuando posean software antivirus) y no en los servidores intermedios.

Los virus más comunes y de moda en Internet son los Worms (Gusanos) y los Troyanos, sin embargo existe la posibilidad de contagiarnos otros tipos de virus como Virus de Macro, de ejecutables, de Boot, etc.

Consejos

- Mantener constantemente actualizado el antivirus para que sea capaz de detectar los últimos virus.
- No abrir ni ejecutar archivos ejecutables recibidos por correo electrónico que no hayan sido solicitados por nosotros, aunque sea desde una fuente confiable. Si es necesario ejecutarlo, antes tendríamos que revisarlo con un antivirus actualizado (tengan en cuenta que a veces las empresas tardan algunos días con respecto a la aparición del virus en proveer una protección fiable).
- Es indispensable tener un disquete de arranque libre de virus con el que se pueda iniciar la PC en caso de infección de la FAT.
- Si utilizamos disquetes, hay que protegerlos contra escritura antes de introducirlos en otras PCs y si vamos a leer información de alguno que nos hayan prestado en nuestra PC, nunca está de más revisarlo con el antivirus (aunque muchos programas automáticamente revisan todos los archivos accedidos desde la unidad de disquetes).
- Realizar un resguardo o back-up periódico de la información que consideremos crítica.
- Suscribirse a un servicio de alertas de virus para estar al tanto de las últimas creaciones y mutaciones.
- No reenviar cualquier alerta de virus que recibamos por correo electrónico que no venga de una fuente calificada, dado que muchas de ellas son falsas alarmas.

Actualizaciones

Casi todos los antivirus son buenos, siempre y cuando estén actualizados con la última versión que el producto disponga; tal vez lo que diferencie hoy día a uno bueno de uno malo sea el tiempo que tarda cada empresa en sacar las actualizaciones.

Para consultar estos datos pueden ir a **www.windrivers.com**; la información se encuentra casi al final de la página en un cuadro rojo donde figuran varias empresas. Podrán notar que casi todas las empresas poseen fechas muy recientes en sus actualizaciones. Además es muy útil esta página ya que cuenta con las últimas actualizaciones de drivers, entre otras cosas.

Conclusión

Día a día salen a la luz nuevos virus que pueden dar la vuelta al mundo en cuestión de minutos, incluso antes de que exista una forma de eliminarlos, o peor aún, de detectarlos. Por eso es importante tener un antivirus en la PC, mantenerlo actualizado y seguir los consejos anteriormente enumerados para no perder esos valiosos archivos que están en nuestra PCs: los juegos salvados. Peor sería si estuviésemos usando la PC de nuestros padres o hermanos y la única solución posible fuera formatear el disco. ¿Cómo se los explicamos sin ser víctimas de una merecida golpiza?

Nombre	Descripción	Ejemplos
Worms (gusanos)	Se propagan generalmente por correo electrónico. Al activarse se reenvían automáticamente a los contactos. Poseen una rutina maliciosa del tipo "script" en donde al ejecutarse nos borran importantes archivos.	I Love You Happy 99
Troyanos	Pequeños programas que al ejecutarse quedan residentes en la memoria de la PC y luego nos pueden tomar el control desde Internet.	Net Bus Back Orifice
Macros	Atacan documentos de Word, Excel y todos aquellos programas que utilizan macros. Una vez activados nos pueden hacer perder el documento o no dejarnos guardar los cambios, entre otras cosas. No son residentes en la memoria.	W97Antisocial W97M.CAP
Ejecutables	Atacan los archivos con extensión EXE o COM alojándose dentro. Una vez ejecutados siguen contagiado otros archivos; son como parásitos y son residentes en la memoria RAM.	Vampiro Jerusalem
Virus de Boot	Se alojan en el sector de arranque del disco rígido corriendo el riesgo de no poder iniciar más la PC o hasta perder todos los datos.	Diablo Stone
Polimórficos	También son llamados "mutantes" ya que por cada infección cambian su código infeccioso y esto hace difícil detectarlos, son también muy peligrosos.	W95.Marburg Vampiro.1625

Tipos de Virus

Nombre	Versión	Dirección
Norton AntiVirus	2001	www.symantec.com
F-Secure Pro	5.12	www.f-secure.com
AntiViral Toolkit Pro		www.avp.com
VirusScan	5.1	www.mcafee.com
PC-Cillin	2000	www.antivirus.com

Algunos de los antivirus más comunes

Último momento

Un laboratorio ruso advirtió sobre la existencia de los virus Fable y Matrix que afectan archivos con extensión PIF. Atacan archivos de Windows, y se difunden muy rápidamente infectando ejecutables y tratando de enviar mensajes de correo electrónico con archivos adjuntos infectados.

Baldur's Gate II
Shadows of Amn

En el número anterior explicamos cómo generar nuestro grupo aventurero y sobrevivir mientras nos movíamos por los primeros tres capítulos que componen Baldur's Gate II: Shadows of Amn. Con las ayudas que se presentan a continuación, podrán avanzar por los episodios restantes para enfrentarnos finalmente con Irenicus, el Exiliado.

Después de terminar las tareas que Arlan nos había encomendado, viajaremos hacia una pequeña isla que tiene acceso a Spellhold -donde se encuentra prisionera Imoen- y deberemos encontrar la forma de acceder a la fortaleza.

Capítulo cuatro...

Nuestro viaje nos deja en la pequeña ciudad costera de Brynlaw. El capitán del barco -**Salmon**- nos depara una pequeña sorpresa cuando somos emboscados por un grupo de vampiros. Salmon escapará del combate y nosotros deberemos derrotar a los muertitos que dejó a nuestra merced. Nos dirigimos a "The Vulgar Monkey", entramos al lugar para hablar con **Sanik**, quien es atacado por un misterioso asesino al cual deberemos eliminar. Después de hablar con el tabernero podremos proseguir con nuestra búsqueda.

Ahora deberemos encontrar la forma de acceder al Asilo; existen dos maneras de conseguir nuestro propósito. La primera consiste en ingresar a "Pirates Lord´s Home" sobornando al guardia y hablar con **Desharik** para convencerlo de que estamos mal de la cabeza, lo cual nos dará acceso al Asilo. Si por algún motivo no podemos convencerlo deberemos utilizar la segunda opción, que consiste en encontrar una piedra mágica -**wardstone**- que permite el acceso a través de un puente. Entramos a una de las edificaciones que se encuentra marcada como "Cowled Wizard Home" para encontrarnos con uno de los miembros del grupo de magos, que se encuentra un poco trastornado. Después de vencerlo encontraremos en su cuerpo la **piedra wardstone** y un libro -**Book of Infinite Spells**- que contiene un gran número de hechizos. Con la piedra en nuestro poder, nos dirigimos hacia el norte y viajamos por el camino que nos conduce a **Spellhold**. Atravesamos el puente y peleamos con algunos elementales de aire para llegar al edificio principal.

En alguno de nuestros descansos accederemos a un sueño



particular en donde tendremos que participar de extraños sucesos. Una criatura demoníaca guarda un puente y solo nos dejará pasar si realizamos algún sacrificio -disminución de características-, ingresamos a la biblioteca y encontramos a **Imoen**, quien nos dará algunos consejos. Salimos nuevamente y registramos el exterior en busca de **Bhaal**; ahora corremos cerca de Imoen y enfrentamos a nuestro padre. Una vez que hayamos vencido a este emisario del mal saldremos de nuestro sueño con una cantidad extra de puntos de experiencia.

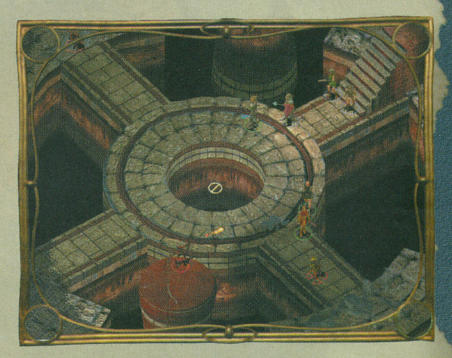
Ingresando al Asilo nos encontraremos con el director, quien nos explicará un poco la situación del lugar. Algo más tarde nos daremos cuenta que hemos sido engañados y quedaremos a merced de **Irenicus**. **Bohdi** nos deja en un extraño laberinto con Imoen a nuestro lado y se marcha rápidamente. Una vez que incorporemos a nuestra hermana al grupo deberemos encontrar la salida.

Cuatro salidas parten desde el lugar en donde nos encontramos, hacia el noroeste se encuentran dos habitaciones con **acertijos** incluidos y un **portal**. En una habitación encontraremos **11 estatuas** y un **cofre con 11 objetos**,

con diferentes piedras mágicas. En la medida que las usemos, aparecerán diferentes criaturas para combatir, la última de ellas -**un Dijinn**- nos dejará como legado una interesante armadura (**Doomplate +3**) .

Por otra de las escaleras (sureste) encontraremos, avanzando un poco, **un antiguo tomo de magia**. En la medida que recorramos sus páginas, diferentes criaturas serán invocadas para enfrentarse con nosotros -Kobold, Sword Spider, Umber Hulk, Mind Flayer y un Beholder-, es importante que nos preparemos para los últimos enemigos, ya que pueden lastimar seriamente a nuestro grupo. Como recompensa obtendremos un anillo de libertad de acción y dos pergaminos con hechizos de alto nivel.

A pocos pasos podremos encontrar una **puerta secreta** que conduce hacia una **guarida goblin**. Un cristal rojo de gran tamaño domina la habitación, mientras un grupo enfurecido de goblins nos sale al paso para permitir que su



líder realice sus oscuros sortilegios. Cuando hayamos matado al **Shaman Kobold**, una pieza del cristal -**Kurtulmak Cristal**- aparecerá en nuestro inventario y podremos saquear las pertenencias de los caídos. Si seguimos por otro pasillo nos encontraremos con **Dace Sontan**; una vez que hayamos derrotado a este ser podremos obtener de su cuerpo **The Hand of Dance**. Este objeto y el cristal nos permitirán abrirnos paso hacia los niveles superiores. Nos dirigimos a la habitación en donde comenzamos y subimos la escalera suroeste, peleamos con algunos **Umber Hulks** y registramos la zona. Al final del pasillo encontraremos una **gigantesca cabeza** que nos dejará pasar cuando tengamos en nuestro poder los dos objetos que antes mencionamos. Llegamos a otro nivel de la mazmorra, el cual deberemos atravesar para llegar al laboratorio. Dos pasillos nacen de la habitación principal, uno nos comunica con una habitación rectangular que tiene cuatro pinturas de criaturas diabólicas. El otro tiene algunas puertas secretas a los costados y nos lleva a un cuarto lleno de **minotauros**. Si examinamos las habitaciones nos

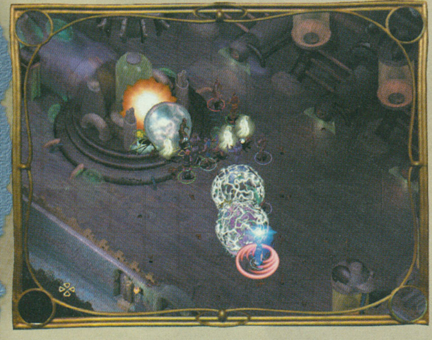


cada estatua tiene una inscripción que da una idea del objeto que deberemos depositar en cada plato. Si consideramos la estatua que se encuentra a la derecha de la puerta de entrada como la primera y seguimos el orden de las agujas del reloj deberemos depositar los objetos en el siguiente orden: Grinning Skull, Hourglass, Mirror, Gagged Man, Sword Medallion, Sun Medallion, Sundial, Flask of Water, Worn of Boots, Golden Circlet, Star Medallion. Cuando hayamos colocado los objetos en el orden correcto, encontraremos dos piedras (**Dusty Rose Ioun Stone** y **Sapphire Stone**) dentro del cofre. Otra habitación cercana contiene **12 rostros de piedra** que nos conducirán a diferentes acertijos. Comenzando con los seis rostros de arriba las respuestas son, de izquierda a derecha: Ice, Fire, Coffin, Candle, Darkness, Stars. La respuesta a los seis rostros de abajo son, de derecha a izquierda: Hole, Secret, Fish, Breath, Sponge, Shadows. Como recompensa recibiremos un anillo de regeneración, desde ahí avanzamos por los pasillos, desarmamos dos trampas mortales y accedemos al cuarto de almacenamiento -Storage Room- en donde nos enfrentaremos con un **Clay Golem**. Encontraremos una bolsa mágica -**Bag of Holding**- y dos piedras preciosas. Entre los dos cuartos que contienen los acertijos encontraremos un portal que puede ser activado





enfrentaremos con algunos **Trolls** y recibiremos algunos **Tokens de Mithril**. En una habitación contigua encontraremos y tres estatuas. Registrando el lugar, repleto de trampas, encontraremos: más **piezas de Mithril**, un **cuerno -Minotaur Horn-** y cuatro **pinturas**. Las pinturas nos permitirán abrir los portones que se encuentran detrás de las dibujos diabólicos y después de algunas peleas tendremos acceso a otro sector. En un cofre encontraremos algunas **gemas**, **piezas de Mithril** y la **cuerda de un arco mágico** pero deberemos luchar con un grupo de **Golems** para conseguirlo. En otra habitación encontraremos una máquina que genera **botas mágicas** de diferentes calidades, dependiendo de



la cantidad de piezas de Mithril que insertemos (15 piezas nos darán unas botas de velocidad). Regresamos a la habitación en donde peleamos con los minotauros y salimos por el pasillo que no habíamos recorrido. Llegaremos a un cuarto encantado, en donde algunos dispositivos activan diferentes hechizos sobre el personaje que se encuentra parado en el círculo central. Si continuamos un poco más encontraremos una inmensa **escultura** de un minotauro. Un pasillo nace desde el sureste y conduce a una pequeña habitación en donde encontraremos un segundo **cuerno**. Con los dos cuernos en nuestro poder, regresamos a la estatua y la activamos para abrir la puerta que se encuentra detrás y nos conducirá hacia el cuarto de las pruebas.

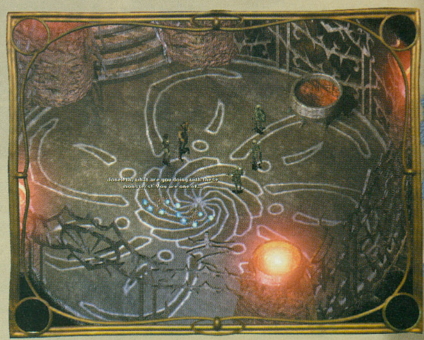
Desde aquí accederemos a un cuarto que contiene varios comandos **Kobold**. Después de terminar con todos ellos, un espíritu se hará presente y nos conducirá por diferentes pruebas. Las pruebas son diferentes dependiendo de cómo respondamos las preguntas, y nos conducirán por varias habitaciones, algunas de las cuales poseen interesantes objetos. Una vez que hayamos completado las distintas pruebas llegaremos a la evaluación final, en donde obtendremos un veredicto. Pero con o sin combate el resultado será similar ya que arribaremos en poco tiempo al **laboratorio de Irenicus**.

Buscando un poco por los niveles sin entrar a la sala principal donde se encuentra Irenicus, podremos encontrarnos con **Saemon** y **Lonk the Sage**. El capitán del barco nos dará unas pistas para derrotar al malvado mago y deberemos sobornar a Lonk con 2000 piezas de oro para obtener la llave de las celdas.

Cuando hayamos librado a los magos cautivos, se sucederá una secuencia de scripts que nos llevarán a combatir con Irenicus de la mano de un gran grupo de hechiceros chiflados. Esta pelea es muy difícil, ya que pelearemos contra dobles de nuestros personajes y el mago también hará de las suyas. Algunos de nuestros nuevos aliados son realmente poderosos pero no siempre controlan bien sus hechizos o apuntan las bolas de fuego como es debido. Después de derrotar al Exiliado, entrarán por la puerta un gran número de asesinos "invisibles" que intentarán darnos algunos golpecitos por la espalda... esto puede causar mucho daño, por lo que deberemos estar preparados con algún hechizo que nos permita verlos acercarse.

Deberemos saquear el lugar en busca de la llave que nos permite entrar a los reinos de los elfos oscuros.

Ahora existen dos opciones a seguir: podemos hablar con **Saemon** para acceder a un nivel optativo **-Sahuagin-**



o dirigirnos directamente hacia el portal que conduce a **Underdark**.

Como no confiábamos en el traicionero capitán viajamos por los pasillos y entramos en el reino de la oscuridad.

Capítulo cinco...

Este nivel es bastante complejo. En la oscuridad de este reino encontraremos armas y armaduras compuestas de un material extremadamente poderoso, pero su uso solo se limita a las regiones de **Underdark**. Cuando estos objetos son expuestos a la luz se desintegran, por lo que solo nos serán de utilidad en estas regiones. Hacia el oeste, a pocos pasos, encontraremos un campamento **Duegar** en donde tendremos la posibilidad de reaprovisionarnos. Varios portales se abren hacia los planos elementales y están protegidos por criaturas de esas esferas. Hacia el oeste parte un camino que conduce a la guarida



de los **Kuo Toa**, una raza de lagartos inteligentes, y otros dos caminos nos conducen en el sudeste a una guarida de **Beholders** o **Mind Flayers**. Hacia el norte encontramos un campamento **Svirfneblin**, donde hay un lugar tranquilo para descansar. También hacia el norte se encuentra la entrada a la ciudad de elfos oscuros -**Ust Natha**- a la cual podremos acceder más tarde. Cerca del centro del mapa encontraremos una **esfera de hierro**, esta prisión mágica contiene numerosas almas que han sido encerradas, y podremos liberarlas accionando diferentes mecanismos. De la prisión saldrán todo tipo de criaturas **humanoides**, un **linch**, un **githyanki** y algunos menos amigables. Podremos obtener algo de información, algunos objetos importantes y algo de experiencia.

Nos dirigimos hacia el pueblito Svirfneblin y charlamos con **Goldander Blackenrock**, él nos dará un **pergamino** para sellar un antiguo pasaje. Nos dirigimos por el sendero hacia el este y peleamos con el demonio -**Balor**-, después



de esto utilizamos el pergamino para sellar la cueva para siempre. Regresamos con Goldander y recibimos una **gema de luz**, una **maza Skrullcrusher +3** y 25.000 PE.

Con esta gema nos dirigimos al pasillo contiguo al camino élfico y nos adentramos en la oscura cueva. Aquí encontraremos a **Adalon**, un magnífico espécimen de Dragón Plateado. Parece que Irenicus ha robado sus preciosos huevos y nos encomienda que la ayudemos. Para ello hará una gran ilusión, haciendo que nos veamos como un simple grupo de **Drows**. Para infiltrarnos en la ciudad de **Ust´Natha** nos haremos pasar por **Veldrim de Ched Nasad**. Deberemos comportarnos como Drows, siendo duros y poco misericordiosos. Antes de entrar a la ciudad seremos atacados por un grupo de elfos oscuros sin poder evitarlo. En la puerta deberemos presentarnos y accederemos a esta grandiosa fortificación subterránea. Apenas entremos en la ciudad podremos comprar y vender objetos entre los diferentes comerciantes, desde ahí tendremos recorrer el lugar para conocer mejor los diferentes personajes y locaciones. Es importante que cualquier acción que realicemos no vuelva hostiles a los **Drow** o deberemos enfrentarnos con una gran cantidad del elfos y perderemos la mayoría de las aventuras de este nivel. Después de recorrer un poco el lugar tendremos que encontrar a **Solaufein** (en las proximidades de "**Male Fighter Society**") y después de algunas charlas nos encomendará el rescate de la hija de una Madre Matrona (**Phaere**). Saldremos de la ciudad y nos dirigiremos hacia el sureste en donde se encuentra la entrada a la guarida de **Mind Flayers**. Aquí deberemos luchar contra un grupo de estas peligrosas criaturas para conseguir rescatar a la elfa cautiva. En este punto nuestro clérigo tenía la posibilidad de invocar un demonio de los planos inferiores para "ayudarnos" en el combate; siempre que realicen esta acción deberán lanzar antes el hechizo de protección contra el mal sobre todos nuestros compañeros o el demonio se dará una fiesta con nosotros (en realidad, eso fue lo que me pasó). Después de que rescatamos a Phaere regresamos a la ciudad, hablamos nuevamente con Solaufein y nos





dirigimos a la taberna para hablar con la elfa rescatada. Después de algunas idas y venidas, charlas con Phaere, Solaufein e Imrae, quedamos en encontrarnos en la plataforma principal con la hija de la Madre Matrona en un par de días. Esto nos dio tiempo para pelear en las arenas contra monstruos y adversarios élficos, descansar un poco y retornar con Phaere para llevar a cabo otra misión más. Nos dirigimos hacia una plataforma en el sureste, charlamos con la elfa y esperamos la aparición de un **Beholder**. Después del combate, quedamos en encontrarnos con Phaere en la taberna. Descansamos un poco y volvimos a charlar con la elfa: la nueva misión consistía en eliminar a un grupito de **Svirfneblin** para ponerlos en línea. Salimos nuevamente de la ciudad y encaramos hacia el poblado, convencimos a Solaufein de que nos deje terminar con este asunto. Encontramos al grupo, le explicamos el problema y le pedimos el casco al líder como prueba de que habíamos cumplido la misión. Esto nos permitirá ganar unos cuantos puntos de experiencia y haremos prevalecer las buenas acciones en nuestro grupo. Una vez "cumplida" la misión regresamos con Phaere. Cuando hablemos con la elfa en las proximidades de la "**Female Fighter Society**" nos encomendará que eliminemos a Solaufein. Nosotros accedimos y buscamos al elfo oscuro en la "**Male Fighter Society**". Como queríamos seguir el camino del bien le contamos lo sucedido a Solaufein y lo dejamos vivir, pero le encargamos su capa como prueba de haber cumplido la misión. Después de hablar con Phaere, somos llamados para hablar con la **Madre Ardulance** y nos dirigimos al **Templo de Lolth**. La Madre Matrona demanda que busquemos uno objeto que permitirá realizar un poderoso ritual. Podremos elegir cualquiera de los tres senderos que se encuentran en el exterior de la ciudad y conducen a las diferentes guaridas, **Kuo Toa**, **Beholder** o **Mind Flayer**. Dentro de estos senderos lucharemos con las criaturas para hacernos con el objeto que permitirá la realización del ritual. Nosotros nos dirigimos hacia la guarida de los **Kuo Toa** (la más sencilla de todas, no pregunten por qué) y destruimos a los lagartos. Finalmente nos enfrentamos al **Príncipe de los Kuo-Toa** para obtener un poco de su **sangre**. Este personaje tiene una increíble capacidad de regeneración, por lo que deberemos atacarlo con todo lo que tengamos a nuestra disposición o no conseguiremos derrotarlo. Cualquiera de las otros dos caminos conducirán a batallas similares pero de una dificultad mayor y si disponen de tiempo o ganas pueden intentarlo (grandes tesoros los esperan). Cuando tengamos la **sangre** en nuestro poder retornaremos con la Madre Ardulance para terminar con nuestro cometido.

Una vez que salgamos del templo hablaremos con Phaere, quien intenta traicionar a Ardulance entregándole unos falsos huevos de Dragón Plateado. Nosotros accedimos pero al llegar al templo Solaufein también nos pedirá que traicionemos a Phaere con otros huevos falsos. En fin, rescatamos del templo los huevos ver-



daderos intentando llamar poco la atención, entregamos a **Ardulance** los huevos falsos de **Phaere** y a ella los que **Solaufein** nos había dado, pero nos quedamos con los verdaderos para poder devolvérselos a **Adalon**. Fuimos al templo a presenciar el ritual y las malvadas elfas invocaron a un **Señor Demonio**, y cuando Ardulance entregó los huevos falsos como sacrificio al demonio, éste se enfurece y termina con su vida. Una suerte similar corre Phaere. Después de un corto silencio, el demonio regresa a los planos inferiores. En este momento tenemos a todos los elfos en nuestra contra y tendremos que luchar varias batallas para conseguir escapar de la ciudad con vida. Al regresar con Adalon, somos recompensados por regresarle los huevos (78.500 PE para cada personaje) y nos abre el camino hacia la superficie. Después de cruzar el gigantesco portón luchamos con varios grupos de **Drows** y llegamos a un **templo en ruinas** en donde se suceden los combates entre las dos razas de elfos. Les damos una mano a los elfos de la superficie y salimos de este mundo subterráneo.



Capítulo seis...

Al alcanzar el exterior todos los objetos Drow se convierten en pilas de polvo, por lo que deberemos reequipar nuestros antiguas armas y armaduras. A la salida dialogamos con uno de los generales élficos -**Sovalidaas**- quien nos pide que hablemos con Elhan. Nos encontramos en un bosque que hace de puesto de avanzada, y unos pocos pasos hacia el oeste está **Elhan**. Un grupo de sabios controla nuestras respuestas mientras charlamos con Elthan, por lo que no deberemos intentar mentirle. El líder de los elfos nos explica que el camino hacia su hermosa ciudad, **Suldanesslar**, ha sido escondido por una poderosa ilusión y que solo un artefacto llamado **The Rynn Lanthorn** es capaz de desenmascarar semejante encantamiento.

Sospechando que **Bodhi** es la criatura que se ha encargado de robar la linterna, le pedimos al líder élfico, algo





de agua bendita y nos dirigimos hacia la ciudad de **Athakatla**. En el camino nos cruzamos con **Drizzt Do´ Urden** y su compañía, les contamos lo sucedido y acceden a ayudarnos a derrotar a Bodhi. Al llegar al cementerio de la ciudad nos encontramos con la vampiresa y después de una pequeña charla peleamos contra uno de sus grupos chupa sangre. Ingresamos a las mazmorras y registramos el lugar. Para nuestra sorpresa, Drizzty y su grupo están haciendo un poco de limpieza en el lugar. Utilizamos los frascos con agua bendita para purificar los baños de sangre y seguimos avanzando mientras Drizzt nos acompaña. Este elfo es realmente un aliado muy poderoso; varias veces lo dejamos luchando contra numerosos grupos de vampiros y no solo terminaba rápidamente con ellos... ¡también salía ileso de los combates! Cada vez que limpiemos los baños de sangre con el agua bendita, los **vampiros** se debilitarán y también le sucederá algo similar a **Bodhi**. Deberemos derrotar un numeroso grupo de vampiros y estaquearlos en sus ataúdes. Al final nos enfrentaremos en el piso inferior con la **vampiresa** y otras criaturas de los planos negativos, pero si Drizzt está con nosotros de poco tendremos que preocuparnos.

Una vez que hayamos terminado con la hermana de Irenicus, registraremos las habitaciones en busca de tesoros y nos llevaremos el preciado artefacto élfico (**The Rynn Lanthorn**).

A la vuelta pasamos por nuestro castillo, cumplimos con nuestros deberes como soberano, tomamos los impuestos que hayan sido colectados y regresamos al puesto de avanzada para charlar con Elhan. **Cualquier otra actividad que se nos ocurra realizar la deberemos hacer antes de regresar con el líder élfico, o accederemos al último capítulo de la saga.**

Después de hablar con Elhan seremos transportados hacia uno de los bosques y, haciendo uso de la linterna mágica, la puerta hacia la ciudad de los elfos se hará presente. Cuando la hayamos cruzado, habremos terminado este episodio.



Capítulo siete...

Al entrar a **Suldanesslar**, nos daremos cuenta de que **Jon Irenicus** ha puesto a la ciudad bajo un caos total. Todo tipo de criaturas pululan entre los antiguos árboles élficos y el peligro acecha en cada esquina. Encontraremos **Golems**, **Demonios**, **Rakshasas** y otras peligrosas criaturas.

La ciudad está compuesta por varias edificaciones que se encuentran unidas por puentes colgantes. Deberemos ingresar en cada una de las casas para obtener diferentes objetos que nos permitirán el acceso al palacio y así llegar hasta los cimientos de la ciudad.

Hacia el norte de nuestro lugar de partida encontraremos nuestro primer objetivo. Dentro de la casa tendremos que pelear contra tres **Golems**, rescatando a sus prisioneros. Revolviendo en los estantes encontraremos una capa élfica y un cuerno de piedra, el **Stone Horn**. Desde aquí seguiremos viaje hacia el Templo de Rillifane, en donde nos espera una pelea complicada. Demonios, magos y otros tipos de criaturas estarán protegiendo este sagrado templo de posibles intrusos. Cuando hayamos terminado con estos problemas deberemos dirigirnos hacia **The House of the Talisman** para conseguir un talismán mágico. En el piso superior un sacerdote elfo sostiene un amuleto con una combinación de pasos a seguir. En el altar del piso inferior deberemos ingresar las siguientes respuestas: Corellan Lotharian, Symbol of Rillifane, Symbol of Water y The Tree of Life. Esto nos dará acceso al **Talismán de Rillifane**, uno de los tres objetos que deberemos depositar en el templo para invocar al guardián protector de la ciudad.

En uno de los edificios centrales encontraremos una espada **Moonblade**, el segundo artefacto necesario.

Por último deberemos viajar por uno de las pasajes en el norte y enfrentarnos con **Nizidramanii'yt** un mortífero Dragón Negro que cuida el tercer y último objeto, **Golden Goblet of Life**. Para derrotarlo necesitaremos realizar la mayor cantidad de hechizos de protección posible y tener preparado un importante número de criaturas dispuestas a ayudarnos. Cuando hayamos derrotado a esta mística criatura recuperaremos el tercer artefacto y otros cuantos objetos interesantes. Ahora iremos de visita a **The Harpist's House**, en donde recuperaremos un arpa de piedra -**Stone Harp**-, que se encuentra escondida en uno de los estantes. Visitamos a **Demin** en su casa, le salvamos el pellejo y entablamos una pequeña charla, después de esto regresaremos al **Templo de Rillifane**. Depositamos los tres objetos sagrados (The Talismán of Rillifane, The Monblade y The Golden Goblet of Life) en el altar central y esperamos la aparición del **Guardián de la Naturaleza**. Con su ayuda, la ciudad de Suldanesslar quedará libre de las criaturas invocadas por Irenicus y tendremos garantizado el acceso al Palacio. Dentro del palacio encontraremos un hermoso árbol, recogemos sus frutos -**Tree of Life Nuts**- y seguimos avanzando hacia la próxima habitación en donde una fuente ocupa el centro de la misma. Después de accionar dos estatuas de piedra (gracias a el cuerno y el arpa del mismo material), la cascada deja de trabajar y queda en la fuente la escalera que nos permitirá acceder al **Árbol de la Vida**. Al llegar al







nivel inferior, nos encontramos con la reina de los elfos, que parece haber sido capturada en una prisión mágica. Mientras tanto, Irenicus intenta adquirir un mayor poder gracias a los parásitos que se encuentran drenando la energía del Árbol de la Vida. Deberemos destruir a estas corruptas criaturas y a sus guardianes. Cuando hayamos eliminado a los tres parásitos, Irenicus perderá la concentración y seremos capaces de luchar contra el Exiliado. Esta batalla no será nada fácil. Irenicus tiene a su disposición hechizos de protección combinados que pueden ser un dolor de cabeza, y sus hechizos ofensivos son letales debido a su alto nivel.

Es necesario tener hechizos que combatan estas protecciones como: **Ruby Ray of Reversal**, **Spell Strike**, **Breach**, **Pierce Shield**, etc. También podremos ayudarnos con sortilegios provenientes de pergaminos como, **Time Stop** o invocar algún **Demonio del Averno** para que nos asista en el combate con el mago.

Después de vencer a Irenicus seremos arrastrados, por ese enlace entre nuestras almas, a uno de los planos infernales. En este tenebroso lugar deberemos sobrellevar cinco pruebas que determinarán nuestro alineamiento, y en cada una de ellas obtendremos una de las **Lágrimas de Bhaal**. Cada una de las pruebas puedes ser encarada desde un lado bueno o malo; dependiendo de lo que escojamos, tendremos nuestras recompensas o castigos. Una vez que hayamos conseguido las cinco lágrimas, podremos abrir los sellos que guardan la puerta. Del otro lado, Irenicus, transformado en **The Slayer** nos espera acompañado por un numeroso grupo de **Demonios**. Para sobrellevar este combate es necesario tener a disposición un gran número de hechizos de protección contra el mal, y otros para dispersar hechizos de protección. Tendremos que estar preparados para entregar una inmensa cantidad de daño. The Slayer regenera 3 puntos de vida por segundo, así que tendremos que estar capacitados para hacer mucho daño en poco tiempo o terminaremos siendo parte de su banquete.

Otra opción consiste en invocar tantos demonios de nuestro lado como sea posible y, si estamos pensando en jugar con un grupo de chicos malos, transformarse en **The Slayer** puede simplificar mucho las cosas.

Recompensas de las pruebas

Orgullo (Pride):
- Camino del Bien: Elegir no pelear. Recompensa: +20% de Resistencia a Fuego, Frío y Electricidad.
- Camino del Mal: Entrar a luchar contra un Dragón Rojo. Recompensa: 200.000 PE.

Miedo (Fear):
- Camino del Bien: No utilizar la Capa de la Valentía y escabullirse por el camino del sur con protección contra el miedo. Recompensa: Inmunidad a las armas +1 o inferiores.
- Camino del Mal: Utilizar la Capa de la Valentía para recuperar la Lágrima de Bhaal. Recompensa: +2 a constitución.

Egoísmo (Selfishness):
- Camino del Bien: Elegir la puerta de la izquierda perdiendo 2 puntos de vida permanentemente y 1 punto de Destreza. Recompensa: +10% de Resistencia a la Magia.
- Camino del Mal: Elegir la puerta de la derecha para ver cómo torturan a un compañero. Recompensas: +2 a la AC (Clase de Armadura).

Avaricia (Greed):
- Camino del Bien: Utilizar a la Blackrazor para liberar al Genio. Recompensa: +2 a las Tiradas de Salvación.
- Camino del Mal: Matar al Genio con la espada (Blackrazor). Recompensa: +15 Puntos de vida.

Ira (Wrath):
- Camino del Bien: No ponerse furiosos cuando Sarevok intente irritarnos. Matarlo sin enojarse. Recompensa: +1 a Sabiduría (Wisdom) y a Carisma (Charism).
- Camino del Mal: Enfurecerse por las palabras de Sarevok con respecto a nuestro pasado. Recompensas: +2 a Fuerza (Strength)

Cuando hayamos derrotado a Irenicus en su forma demoníaca seremos regresados a la ciudad de los elfos, en donde nos recibirán como un grupo de héroes se lo merece y escucharemos las palabras de la **Reina de los Elfos**.

Aquí termina la trama principal de esta gigantesca aventura de Bioware, pero muchas otras misiones nos esperan en la peligrosas regiones de Amn. Queda en ustedes encontrar la forma de resolverlas.

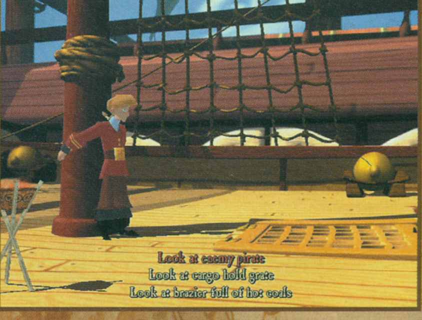
Por Mariano Firpo

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Por Durgan A. Nallar

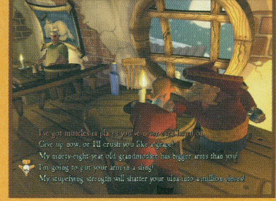
Jugar una aventura gráfica como ésta requiere de mucha paciencia y mucho cerebro. Requiere, sobre todo, de estar dispuestos a jugar tranquilamente, sin apresurarnos, disfrutando de los diálogos y los excelentes personajes conocidos y nuevos en la serie. La solución que les presentamos aquí sólo debe ser utilizada en casos extremos. Recuerden siempre que la mayor diversión de Escape from Monkey Island está en sus diálogos plagados de humor y en las decenas de detalles sueltos por ahí. ¡No dejen ningún diálogo sin agotar, ni un solo rincón u objeto del Inventario sin revisar varias veces! El juego está lleno de sorpresas. A menudo, una técnica que da excelentes resultados consiste en dejar de jugar cuando estemos trabados; al retomar la aventura al día siguiente, lo que no podíamos hacer ayer ahora puede resultar obvio. Si realmente están bloqueados, o les cuesta pensar "lateralmente" como Guybrush, entonces recién están autorizados a fijarse en esta solución... ¡muhahaha!

Al comenzar, Guybrush está encadenado al mástil del barco. Con los cursores se lo puede hacer girar y mirar a distintos objetos, por ejemplo la reja de la bodega, un pirata enemigo, un cañón y un brasero. Usar la tecla U para patear el brasero y volcar las brasas. Luego, siempre mirando hacia las brasas, usar la tecla P para agarrar una, girar rápidamente y lanzar una al pirata (por divertirnos, nomás) y otra al cañón con la mecha. Por omisión, usaremos las teclas U (Use, usar), P (Pick up, agarrar), L (Look, examinar) e I (Inventario). Dentro del Inventario, la tecla L sirve para examinar de cerca un objeto, mientras que la U cambia su función para permitirnos combinar objetos entre sí. Las teclas Page Up (Re Pág) y Page Down (Av Pág) se utilizan para moverse por el árbol de diálogo (o de lo que Guybrush esté mirando o intentando hacer). Manteniendo apretada la tecla SHIFT junto con los cursores hará que Guybrush corra, lo mismo que si apretamos dos veces seguidas y rápido los cursores. Es recomendable no correr siempre, ya que así podríamos pasar por alto algo importante. La letra O nos servirá para salir inmediatamente de un escenario, y apretándola varias veces terminaremos siempre en el mapa de la isla donde estemos. Se puede pausar el juego en cualquier momento con la barra de espacio, e interrumpir las animaciones con la tecla Esc y los diálogos con la tecla Del (Supr).



LA PULSEADA DE INSULTOS

La pulseada de insultos consiste en insultar al adversario esperando que el otro no sepa la respuesta apropiada. Si la sabe, la respuesta se agregará a nuestra base de datos de insultos nuevos, pero habremos perdido terreno. Si no la sabe, en cambio, estaremos más cerca de vencer. Se necesitan tres aciertos consecutivos para ganar la pulseada. El secreto es lanzar el insulto del que no sabemos la respuesta sólo cuando estemos ganando, ya que si el contrario la sabe todavía tendremos una oportunidad de recuperar terreno. A medida que insultamos y somos insultados, nuestra base de datos aumentará. Puede ser necesario anotar los insultos y sus respuestas correctas si no nos da la memoria. Con un par de intentos, incluso en el primero, podremos vencer al timonel y ya quedará comprometido a ser nuestro navegante.





Acto I

Cosas para hacer en Mêlée Island cuando estás muerto

Nuestro objetivo será detener la demolición de la mansión de la Gobernadora y conseguir un barco y tripulación para viajar a Lucre Island en busca de los abogados de Elaine. Hablar con el artillero de la catapulta hasta que nos diga que aceptaría un refrigerio. Ir al pueblo y hablar con Carla y Otis. Ofrecerles un empleo en el gobierno si aceptan formar parte de la tripulación. Prueben a hablar con la adivina en busca de ayuda, en la mansión con antorchas (para que aparezca deben tirar del dedo medio de la tumba con forma de mano). Ir al SCUMM Bar. Caminar hasta el fondo, donde está el borracho y hablar con él un rato. Volver a la entrada del bar y hablar con los marineros que practican con los dardos hasta que acepten demostrar que pueden acertar a cualquier cosa que Guybrush pida. Pedirles que tiren al globo. Ojo, antes prueben otras combinaciones, por ejemplo que tiren hacia "el tipo de allá arriba". Agarrar el recipiente con rosquillas de la mesa del borracho (dos veces P, una para que lo agarre, y otra para que lo guarde en el Inventario). Hablar con el timonel (I. Cheese, Queso en la versión en castellano) y desafiarlo a una pulseada de insultos. Al ganar, ya tendremos un navegante para nuestro futuro barco.

Hablar con el empleado del bar, mirar el desnudo del cuadro. Ir al muelle y hablar con la encargada. Recoger el elástico que está entre la máquina de grog y la casilla. Ir a la mansión y colocar el elástico en el cactus, a modo de gomera. Acercarnos a la catapulta y ofrecerle las rosquillas al artillero (ingresar al Inventario, elegir el objeto con la tecla P para activar el diálogo). Cuando el artillero se vaya momentáneamente, descalibrar la catapulta. Luego entrar a la mansión siguiendo a Elaine. Pedirle un símbolo de



autoridad gubernamental; es como una estatuilla. Recoger el contrato del mueble detrás de Elaine (ojo que en el escritorio de Elaine hay otro parecido, que no sirve). Pedirle a Elaine que lo firme. Ir al muelle y mostrarle a la encargada la identificación gubernamental, con lo que nos dará el barco rosado. Volver al pueblo y entregarles el contrato firmado a Carla y Otis.

Lucre Island

Ir a la oficina de los abogados. Leer la carta. Ir al banco a retirar el depósito de la caja de seguridad. Mostrar el símbolo de autoridad gubernamental. Luego de la animación, estaremos encerrados. Agarrar la espada, todas las esponjas y el pañuelo del ladrón; de adentro de la caja de seguridad agarrar también la cajita de música y la botella de grog añejo. Usar la espada en la puerta. Usar la espada, ahora rota, en la grieta. Colocar una esponja en la grieta y arrojarle grog.

Repetir con las dos esponjas restantes. También pueden poner todas las esponjas juntas y usar el grog una sola vez. La puerta saltará y seremos arrestados.

En la cárcel, agarrar la grasa de pollo. Desde ahora deberemos concentrarnos en probar nuestra inocencia.

Ir a la casa de prótesis y hablar con el dueño, que es ciego. Usar el pañuelo del ladrón con él (no obtendremos resultado porque está resfriado, así que necesitaremos un olor mucho más concentrado).

Recoger la colonia de Le Chuck y la botellita de perfume vacía del puesto de la calle. En la casa de bastones recoger las virutas de madera. Hablar con el dueño y mirar el circo de termitas. Agarrar también al pato que merodea en la calle.

Ahora deberemos fabricar una muestra













de colonia más fuerte: Cargar la botellita de perfume vacía con agua de la fuente, en el centro del pueblo. Combinar la botellita de perfume con las virutas (entrar al Inventario, seleccionar la botellita de agua, apretar U y seleccionar las virutas, luego combinar con Enter o de nuevo con U). En la casa de carnadas, recoger la muestra gratuita y combinarla con la botellita. Ir a la mansión de Ozzy Mandrill y recoger la flor del jardín. Ir al pantano y usar la botellita de perfume con el lodo, al lado de la balsa. Combinar todo con la flor.

Ir a la casa de prótesis y usar el nuevo perfume con Dave. El ciego nos dirá el nombre de la persona a quien pertenece el olor. El nombre que nos da cambia de juego a juego. A continuación deberemos extraer la ficha de cliente de la máquina ingresando una combinación de figuras. Cada figura representa una inicial, de izquierda a derecha, cualquiera en un determinado rango. Girar los cubos de la máquina de acuerdo a los siguientes valores: A - D, conejo; E - H, palmera; I - M, calabaza; N - S, mono; T - Z, banana. Por ejemplo, Guybrush Ulysses Threepwood sería: palmera, banana, banana. Apretar el botón rojo. Ya tenemos la ubicación del ladrón.

Usar la cajita de música con Dave. Aprovechando el sonido, recoger la mano protésica de la canasta, a la izquierda de la ventana.

Ir al puerto y hablar con los jugadores de ajedrez. Distraer al marinero gordo con una pregunta justo cuando esté moviendo la pieza, luego preguntarle por su compañero. Nos dirá que sólo Brittany, la empleada del banco, logra apartar su atención del tablero. Distraer ahora al flaco, mencionándole a Brittany justo cuando esté moviendo una pieza. Ambos jugadores se volverán frenéticos. Recoger el reloj.

Ir al pantano. Usar el reloj en la balsa. Ahora tendremos en pantalla una brújula y un reloj. Usar la balsa. La dirección que hay que seguir en el pantano cambia juego a juego. De acuerdo a la hora que muestra el reloj, y a la dirección que señala el mapa (por ejemplo, si el reloj marca las 3:25 y en el mapa se lee 3:25 S, la dirección correcta

El PANTANO DEL TIEMPO



Frente al portón veremos dos Guybrush. El otro es el Guybrush del futuro, con apenas unos minutos de diferencia. Tendremos que tomar nota exactamente de lo que hace, en qué orden lo hace, y qué dice o decimos. Específicamente, lo que hace es entregarnos la llave del portón. Hablar con el Guybrush del futuro y recordar su respuesta.Ahora nos dará otros dos objetos (pueden ser una cuerda, un arma o el famoso pollo de goma con polea, en un orden aleatorio); luego debemos hablar otra vez al Guybrush del futuro; será una pregunta sobre un número que estamos pensando. Recuerden el número que les responderá el Guybrush del futuro. Abrir el portón usando la llave. El Guybrush del futuro nos entregará un tercer objeto. Luego lo veremos remar hacia el sur.

A continuación, avanzar también hacia el sur. Seguir otra vez la dirección indicada por el mapa y el reloj. Cuando volvamos a encontrarnos con el portón, estaremos en presencia de Guybrush, sólo que esta vez será el Guybrush del pasado (nosotros mismos un minuto antes). Repetir exactamente los pasos que anotamos; pero ahora desde nuestro punto de vista como Guybrush del futuro. Es decir, entregar la llave al Guybrush del pasado, contestar con la respuesta correcta y darle los otros dos objetos en el orden anotado; finalmente, responder el número correcto cuando el Guybrush del pasado nos pregunte. Si lo hacemos bien, y sin olvidarnos de nada, presenciaremos al Guybrush del pasado abriendo el portón y apartándose para dejarnos el camino libre. Si lo hicimos mal, habremos creado una paradoja temporal, y caeremos en un ciclo que nos obligará a repetir el proceso hasta hacer bien el trabajo (si están muy confundidos, vuelvan a cargar el juego). Nuevamente, en la siguiente pantalla seguir con cuidado la dirección indicada por el mapa y el reloj. Generalmente es el sur.



para salir de esa pantalla es al sur), navegar cuidadosamente -sin apresurar la balsa- hasta llegar a un portón ¡y encontrarnos con nosotros mismos! Aquí conviene grabar el juego.

Llegaremos al escondite del ladrón. Asomarnos a la ventana a escuchar la conversación que sostiene con Ozzie Mandrill. Recordemos que el ladrón tiene terror de los patos porque se supone que uno de ellos le arrancó la nariz. Cuando el australiano se haya ido, usar la grasa de pollo en la alfombra de bienvenida. Arrojar el pato dentro del escondite a través de la ventana. ¡Habremos atrapado al ladrón!

Ir a la mansión de Ozzie Mandrill. Hablar con el viejo hasta que diga que odia el olor a pirata. Usar la colonia con esencia de LeChuck en el ornitorrinco que está a los pies de Ozzie. El viejo se enojará y romperá su bastón de buena madera (esa madera le encanta a las termitas). Si le dicen que saben dónde está el botín, Ozzie saldrá de la mansión. Siguiéndolo apareceremos en un bosque, pero como el viejo no deja huellas será imposible continuar.

Ir al pueblo, a la casa de carnadas. Usar la mano protésica con el circo de termitas. Ir a la casa de bastones y usar la mano con termitas en el bastón en reparación de Ozzie Mandrill. Cuando el viejo se vaya, notarán que deja un rastro de polvo de madera.

Ir al banco. Usar la espada rota en la alcantarilla. Mirar la ventana en lo alto del banco. Recoger la tapa y examinarla. Tomar nota de lo que dice. Ir a la casa de prótesis. Hablarle a Dave sobre un regalo gratuito para sus amigos. Dave les dará algo si oyen una historia. El juego consiste en responder bien a Dave con los nombres que leyeron en la tapa de la alcantarilla. Dave les entregará una piel protésica. Si se equivocan o quieren divertirse, contesten con otros nombres para obtener diferentes y asquerosas piezas protésicas, que luego podrán combinar en el inventario para lograr un... bueno, no importa.

Ir al banco y usar la piel con la alcantarilla. Usar la alcantarilla. Dentro del banco, bajar la escalerilla y encender la luz usando la cadena de la izquierda. Recoger el recipiente, sobre la mesa. Trepar la escalera y dirigirse hacia la extraña sombra de la izquierda. Examinar la sombra y recoger la nariz. Salir del banco por la ventana.

Ir a la mansión de Ozzie Mandrill.





Hablarle del botín. Apenas el viejo abandone la habitación, seguirlo. Llegaremos a un claro, cerca de un río. Examinar detenidamente la orilla. Rodeando la playita hacia atrás, a la izquierda de la pantalla, hay un agujero. Descender. Presionar el botón rojo de la mesa. Allí está nuestro botín, pero del otro lado de la ventana.

Salir de la cueva. Un poco a la derecha, cerca de allí, Guybrush puede zambullirse (examinar con atención la orilla del río hasta encontrar el lugar exacto). Combinar el recipiente de plástico con la carnada, y usarlo con el cardúmen de peces luminosos cuando se acercan. Entrar a la cueva secreta de la izquierda. Recoger el botín, y el tornillo que caerá al levantarlo.

Regresar al pueblo, a la cárcel. Mostrarle el botín y el tornillo al inspector.

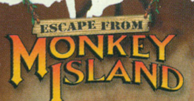


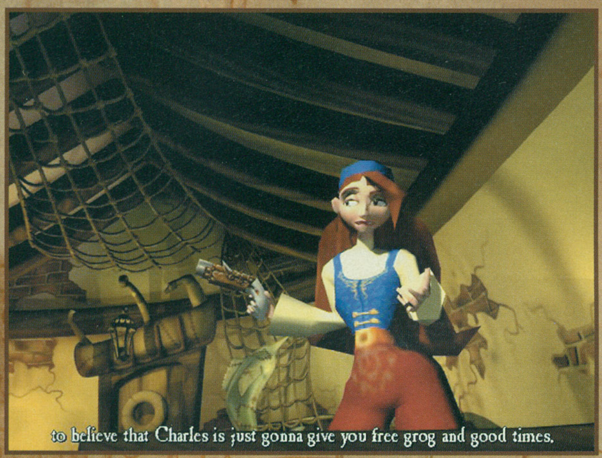
Hasta el Acto II, es inútil visitar a Meathook. Se extraña el uso del pollo de goma con polea.

Acto II

Entrar el ballenato

Ir de visita a la bruja (ya saben, hay que tirar del dedo medio de la tumba). Hablar con ella hasta que agotemos todo el diálogo y sepamos lo que tenemos que hacer: con-









seguir algo azul, el presente de bodas del abuelo de Elaine. Ir a la cabaña de Meathook, convertida ahora en un atelier de pintura a la cera. Hablar con Meathook hasta agotar el diálogo. Al preguntarle sobre su afición por este arte, el viejo pirata moverá una lata de pintura a nuestro alcance. Recoger el pincel.

Ir al muelle, recoger la moneda de la ranura de la máquina expendedora de grog. Usar la moneda con la máquina. Golpear y sacudir la máquina hasta que caigan algunas latas de grog. Ir al LUA Bar (es el SCUMM Bar redecorado). Sentarse a la barra, en frente del cuadro. Llamar a la moza y pedirle el menú del día. Usar el pincel en el mecanismo de tracción de los barquitos, justo en el momento en que el barco con nuestra comida en llamas esté pasando en frente a la pintura (Guybrush tarda un par de segundos en trabar el mecanismo con el pincel, así que es necesario calcular el tiempo más o menos exactamente). Cuando el cocinero salga a ver qué pasa, entrar a la cocina. Usar la lata de grog con el generador de vapor antes de que regrese el cocinero; si no lo logramos, hay que repetir el procedimiento. El pincel siempre queda sobre la barra, y si es necesario se puede traer otra lata de grog de la máquina expendedora.

Con el cuadro en nuestro poder, ir al muelle, a nuestra embarcación. Colocar los aros rosados a la estatua, soportar su cháchara, colocarle también el collar y la pluma estilográfica. Entregarle el mapa del abuelo de Elaine.

Jambalaya Island

Mirar en el Inventario el mapa del abuelo. El objetivo es reunir tres piezas para formar el arma vudú más poderosa del universo: un sombrero de bronce, una cabeza de mono hecha de plata y un hombre de oro.

Entrar a Planet Threepwood y hablar con todos, especialmente con el turista. Ir hacia la cafetería y mirar desde afuera por la ventana: hay una taza de café. Entrar y agarrarla. Pedir al cafetero que la llene. Del mostrador recoger un bocadito, comerlo y guardar los restos. Hablar con la turista y robarle la taza del bolso.

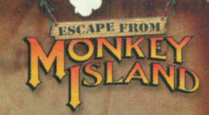
Mirar la estatua de bronce, en el centro del pueblo. Hablar con el turista que la observa hasta agotar el diálogo.

Salir al mapa e ir a lo de Stand. Agarrar el panfleto gratuito y el pegamento que está al lado de la puerta. Tomarse el contenido de la taza de café. Escuchar el monólogo de venta de Stand. Al finalizar recibiremos un cupón de consumición sin cargo en Planet Threepwood. Volver al pueblo y entrar en el bar. Hablar con Carla, más borracha que una uva. Hablar con el cantinero hasta obtener una taza de micro grog.

En Planet Threepwood, hablar con la moza y pedirle cualquier comida y bebida. Decirle que pagaremos con el cupón gratuito. En ese momento nos sentaremos en frente de la taza de plata con forma de cabeza de mono. No deberemos levantarnos, porque de hacerlo la moza se llevará la taza y necesitaremos otro cupón. Si llegáramos a necesitar otro cupón de consumisión, o simplemente queremos ver una escena escalofriante, volver al bar y montar el ballenato. Hay que usar el pegamento en la montura para no caernos.

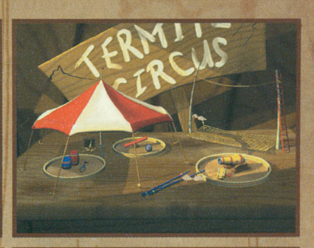
Sentados delante de la taza de cabeza de mono, llamar al dibujante y pedirle que nos haga una caricatura junto a la taza (si ya nos hicimos hacer antes otra caricatura sin la taza, no sirve). A continuación, combinar la caricatura con el pegamento (si no se combinan es porque estamos usando la caricatura equivocada), y luego la caricatura con la taza que le robáramos a la turista en la cafetería. Intercambiar las tazas. Si por alguna razón no pudimos hacernos con la taza de plata y perdemos el segundo cupón, ir al bar, donde ahora veremos junto a la entrada un barril repleto de cupones gratuitos... ¡#$"&@%!

Ir al muelle. Junto a nuestro barco rosado hay un bote. Usar el bote para navegar hacia el atolón vecino a Jambalaya. En el camino podríamos toparnos con el barco custodio. Hablar con el capitán y seguir viaje hasta que podamos recalar, en el sur de la nueva isla. Ir a la escuela y pedir que nos acepten como alumnos. Responder a todas las preguntas del examen como si fuéramos











LeChuck en persona. El asunto es demostrar que somos realmente unos tipos despreciables y violentos. Obtendremos un bonete de burro.

Afuera de la escuela, a la derecha de la puerta, veremos una alarma contra incendios. Usarla. Cuando la maestra huya, entrar rápidamente y mirar el cofre lleno de objetos confiscados. Agarrar el silbato para loros.

Hablar con los títeres hasta que el titiretero acepte dejarse ver. Mostrarle el cuadro con el mapa del abuelo de Elaine. El titiretero saldrá pitando. Recoger los títeres del suelo.

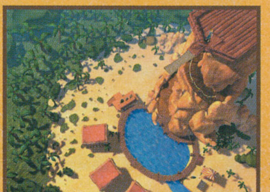
Ir hacia la playa de la derecha, donde veremos a un pirata con dos loros, uno en cada hombro. Hablarle hasta agotar el diálogo y que nos diga que enterró el sombrero de bronce. Ir hacia la derecha, a la playa llena de rocas. Usar el silbato para llamar a los loros. Uno de los loros siempre dice la verdad, el otro siempre miente. Darle micro grog a alguno y luego hacerle a cualquiera de los dos una pregunta simple para saber cuál de ellos miente. A continuación tendremos que recorrer la playa preguntándole al loro que siempre dice la verdad hacia cuál punto cardinal ir y bajo qué roca está enterrado el sombrero. Una vez localizada la roca, usar con ella los títeres.

Al regresar a Jambalaya podremos dejar el bote en la playa sur y trepar a pie hacia lo de Stand. Ir a la roca. Hablar con Marco Pollo. Hablar con los tres miembros del jurado. Pedir que nos registren en la competencia. Preguntar todo. Tomar nota de los movimientos; es decir, sus nombres y las teclas de dirección correspondientes (son diferentes para cada jugador). Mirar el panfleto que nos dio Stan. Hablar con el juez gordo de la izquierda y mostrarle el panfleto.

Volver junto a Marco de Pollo, usar los restos del bocadito en el aceite de bebé,

EL CLAVADO DE MARCO DE POLLO

Cuando Marco haya hecho su clavado, será nuestro turno de imitar esos mismos movimientos. Ponernos el bonete y saltar. La caída ocupa cuatro pantallas: en la primera, apenas saltar del trampolín, presionar el cursor correspondiente al movimiento, lo mismo en las segunda y tercera pantallas. En la cuarta pantalla veremos a Guybrush entrar de cabeza al agua y recibir la ovación del público.



Cuando hayamos obtenido un 10 de los tres jueces, producido el empate con Marco, deberemos realizar un nuevo salto, esta vez en primer lugar. A continuación saltará Marco de Pollo, con algunas dificultades gracias a nuestro aceite especial. Obtendremos el trofeo dorado.





entrar en la tienda y, ya cambiados, desafiar a Marco de Pollo. Marco subirá al trampolín y los jueces anunciarán la combinación de tres movimientos que hará en el salto. Será mejor anotarlos.

Enseguida estaremos de regreso en Mêlée Island.

Acto III

La fuga de Monkey Island

Despertaremos en la vieja y querida playa. Leer la nota. Salir al mapa y hablar con el ermitaño Herman. Recoger el coco y leer la nota en la cabaña. Usar el coco con Herman, y hablar con él todo lo posible. Ir al cañón donde está la mina, leer la nota y agarrar el recogedor de bananas, a la derecha. Volver a la playa del principio y usar el recogedor varias veces hasta agarrar el cacho de banana completo. Darle una banana a Timmy, el monito, para que nos siga a la pantalla siguiente (cada vez que queramos que Timmy nos siga, hay que darle una banana).

Llevar a Timmy hasta el interior de la mina, en el cañón. Debemos llegar hasta el fondo, donde está la puerta de metal. Abrir la ventilación inferior y arrojar una banana al otro lado. Timmy entrará tras la fruta. Cerrar la ventilación y usar otra banana con la abertura superior del portal. Timmy abrirá la puerta. Entrar hasta la máquina. Usar el recogedor de bananas para agarrar la podadora del engranaje. Salir de la mina.

Ir al mirador, a la izquierda de la isla. Hay tres canales excavados en la montaña y una pila de rocas. Si uno arroja una piedra en cada canal verá que ninguna cae por el agujero del medio. ¡Ese es nuestro objetivo! Cada roca demora un tiempo determinado en caer. Lo que tenemos que hacer chocar las rocas para desviarlas.

Ir a la catedral y entrar. Debajo de la puerta veremos dos escudos pequeños. Usar el recogedor de bananas para agarrarlos (es un par de platillos). Hablar con el padre, sobre todo del río de lava que atraviesa la catedral. Insistirle hasta que nos permita probar el recorrido. Una vez en viaje, dirigir el carrito-tronco rosado de manera que ingrese en el lago que hicimos con la roca (esto puede llevar algunos intentos). Usar la podadora en las hierbas. Patear la palmera para crear un puente. Cruzar al otro lado y volver a la catedral. Volver a hacer el recorrido en el carrito-tronco, pero esta vez agarrar la botella con el recogedor de bananas (esto también puede llevar varios intentos, tal vez algunos más que en el caso anterior).

Volver al campamento del ermitaño. Usar la botella con Herman y hablar hasta agotar el nuevo diálogo.

Ir a la aldea, en el sector derecho de la isla. Hablar con Jojo Jr. sobre el Monkey Kombat. A la izquierda de Jojo Jr. veremos un mono que toca el acordeón. Acercarnos hasta la base de la choza y darle los platillos al mono. Agarrar el acordeón.

Regresar con el ermitaño y golpearlo con el acordeón. Hablar hasta agotar todo el diálogo nuevo. ¡Menuda sorpresa nos espera aquí! Recibiremos un nuevo símbolo de

LAS ROCAS DEL MIRADOR



La solución es sencilla, pero requiere prestar mucha atención al hacerlo. Arrojar una roca por el canal de la derecha, y de inmediato recoger otra. Cuando la primera roca mueva la rama al pasar, arrojar la segunda roca al canal del medio y rápidamente recoger una tercera roca. Cuando la segunda roca mueva la rama, arrojar la tercera roca al canal de la izquierda, y de inmediato recoger una cuarta roca. Veremos que la segunda roca choca contra la tercera, desviándose por otro canal donde hay una rama más; cuando la toque, arrojar la cuarta roca al canal de la izquierda. Esta última será la que chocará con la primera de las rocas, la que entonces caerá por el agujero correcto.



autoridad gubernamental.
Habrá que luchar con los monitos hasta que seamos capaces de vencerlos, en especial al simio marrón, el más capo. Si le ganamos a ése, ya podremos enfrentar al propio Jojo Jr., quien nos dará su sombrero de bronce si logramos arrebatarle el título.

Con el sobrero en nuestro poder, ir a la cabeza de mono gigante. Usar el sombrero de bronce en la cabeza de mono gigante. Usar el recogedor de bananas con la nariz de la cabeza de mono gigante. Entrar por la boca. Usar el símbolo de autoridad gubernamental en la ranura vacía, cerca de los controles principales. Veremos una excelente animación.

ACTO III+

Guybrush patea traseros inusualmente grandes

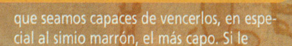
Ir a la derecha de la pantalla y recoger el tablón. Usar el tablón en la torre pequeña. Usar la torre pequeña; una vez trepados, saltar al tablón. Usar la palanca.

De regreso en Mêlée Island, tendremos que enfrentarnos en un colosal Monkey Kombat. Sin embargo, no es lo que parece. Es inútil tratar de vencer a nuestro contrincante. La única manera de hacerlo es imitando sus posiciones para provocar el empate. Hay que hacerlo tres veces, y después esperar durante años a que LucasArts nos traiga un nuevo Monkey Island. Sniff. X PC

MONKEY KOMBAT



¡Ahora llegó el momento del Monkey Kombat! En el camino a la aldea de Jojo Jr. nos encontraremos con los monos guerreros de la jungla. El combate se desarrolla por turnos. Los atacantes adoptan una posición de combate por vez, entre cinco posibles, según lo enseñara Jojo Jr., que se forma de acuerdo a una combinación de tres chillidos (comandos dados con los cursores: Chee es el cursor izquierdo, Oop el derecho, Eek abajo y Ack arriba; no hace falta anotar esto porque la referencia para cada sonido está en la misma pantalla). Si la posición de combate adoptada logra contrarrestar la que tiene el adversario, de acuerdo a valores que deberemos aprender copiando a los monos, consumaremos un ataque con el que le restaremos "bananas" de su barra de energía. Si la posición adoptada es errónea nos dañaremos a nosotros mismos, y si adoptamos una posición similar a la que tiene nuestro contrincante provocaremos un empate, con lo que ambos luchadores adoptarán idénticas posiciones nuevas y el causante del empate recuperará una banana en su barra de energía. El técnica es adoptar siempre la posición que vencerá a la del contrincante en el turno anterior.
Habrá que tomar nota sobre cuál posición vence a cuál otra, y con cuál chillido (combinación de tres teclas) se forma cada posición. Esta combinación de tres teclas de cursor es reversible, de manera que un mismo chillido sirve tanto para cambiar desde una posición a otra como a la inversa.
Los chillidos necesarios para las distintas posiciones de combate son distintos para cada jugador. Será necesario perder varias veces mientras anotamos los nombres de las posiciones, su efectividad contra las otras y las combinaciones de tres teclas necesarias, o chillidos, para formar cada posición.
Ejemplo: Supongamos que el mono contrincante acaba de atacar y queda en la posición de combate "Drunken Monkey". Es nuestro turno. Nos fijamos en la tablita que hicimos a fuerza de perder varias veces, y vemos que si cambiamos nuestra actual posición "Bobbin Baboon" por "Charging Chimp", conseguiremos que Guybrush ataque, restándole puntos automáticamente al mono. Esto es así porque la posición "Charging Chimp" le gana a la posición "Drunken Monkey" que tiene el macaco, al menos en la partida jugada al hacer esta solución. Nos fijamos a continuación en nuestra tablita casera cuál es el chillido correcto para producir el cambio a "Charging Chimp" y ejecutamos la combinación de tres sonidos "Eek Chee Ack", es decir, presionamos la combinación correcta con los cursores para formar el chillido. Al dar el chillido, Guybrush cambiará de posición de combate y como "Charging Chimp" es más fuerte que "Drunken Monkey" lanzará automáticamente un ataque. A continuación, será el turno del mono, quien deberá contrarrestar nuestra nueva posición con otra que sea capaz de vencerla. El ciclo continuará hasta que alguno de los contrincantes se quede sin bananas.











ACCION / ARCADES

Need For Speed: Porsche 2000

Todas las pistas y coches
Vayan al modo multiplayer y seleccionen la opción "Peer To Peer", pero elijan correr solos. Allí podrán elegir cualquier pista y coche.
Dinero Infinito
Compren un coche usado y elijan la reparación "Overall". Cuando termine, el valor del coche será mayor al que pagaron por el mismo sumado al costo de reparación. Vendan el coche, compren otro y repitan la operación tantas veces como deseen.
Códigos
Vayan a la opción "Create Player" en el menú principal, luego escriban alguno de estos nombres para activar el truco que le corresponde:

Todos los coches tienen la física del 933	yraGyraG
Jugar con física de Rally	Dakar
Modo Destruction Derby	Smash Up
Pequeños coches de R/C	Gulliver
Coches pesados	fetherw8
Policías en la mayoría de las pistas de quick race	fuzzyfuz

Blair Witch: Volume 2: Coffin Rock

Mientras juegan presionen [F10], luego escriban alguno de los siguientes códigos para activar su función correspondiente:

Invincibilidad	iworkforgod
Invisibilidad	nod3d
Ballesta	mediumrare
Shotgun	bigstickofdeath
Tommygun	meetmypaltommy
Elephant gun	smileynomore
Lanzallamas	burnyourassoff
Dinamita	goodtimesman
Todas las armas	getintomybelly
100 Balas	iamawimpforthis
Balas de plata	wwbeware
Balas de Lithio	vampbeware
Balas de "piedad"	demonbeware
Munición para Lanzallamas	flameonastick
Cargar el emisor de radiación	sunofgod
Recarga la bateria de la linterna	recharge
Visores nocturnos	icansee
Máscara de Gas	thedogfarted
Energía completa	givemefaith
Desactiva la IA de los enemigos	hellfreezeover
Combate fácil	combatisscary
Combate difícil	isuck
Puzzles fáciles	puzzlesarescary
Dificultad difícil	irule
Modo desmembrado	gibnplenty
Modo cabezones	bighead
Textura de Terminator 2	t2000
Jugar con lluvia	thunderstorm
Jugar con nieve	snowstorm
Atrasar o adelantar tiempo	time
Gráficos más oscuros	dark

No One Lives Forever

Durante el juego, presionen T y escriban los siguientes códigos:

Modo Dios on/off
mpimyourfather
Munición Infinita
mpwegotdeathstar
Todas las armas y munición a full
mpkingoftehmonstars
Completar misión
mpmaphole
Llenar energía
mpdrdentz
Llenar armadura
mpwonderbra
Agregar todas las opciones de armadura
mpyoulooklikeyouneedamonkey
Agregar todas las mejoras para armamento
mpgoattech
Salir del juego
mpmiked
Ver la versión del juego
mpbuild
Vista en 3ra persona
mpasscam
Ver posición on/off
mppos
Camión de nieve
mprosebud

Midtown Madness 2

Aparición de coches alternativa
Seleccionen el Voltswagon Beetle Rsi y presionen [Arriba] en la lista de colores mientras ven en el color superior la textura de MS Race.
Mini Cooper alternativo
Terminen en primero, segundo o tercer lugar en cinco carreras "Blitz" en Londres. Nota: Terminen en primer lugar si juegan en modo profesional.
Panoz GTR-1
Terminen en primero, segundo o tercer lugar en seis carreras con Checkpoint en Londres. Nota: Terminen en primer lugar si juegan en modo profesional.
Aston Martin DB7 Vantage
Terminen el London Crash Course en primer lugar.
Beetle Dune alternativo
Terminen en primero, segundo o tercer lugar en five San Francisco Circuit races. Nota: Terminen en primer lugar si juegan en modo profesional.
Camión American Lafrance Fire
Terminen en primero, segundo o tercer lugar en cinco carreras "Blitz" en San Francisco. Nota: Terminen en primer lugar si juegan en modo profesional.
Audi TT
Terminen en primero, segundo o tercer lugar en seis carreras con Checkpoint en San Francisco. Nota: Terminen en primer lugar si juegan en modo profesional.
Beetle Rsi alternativo
Terminen el San Francisco Crash Course en primer lugar.

MTV Sports: Skateboarding

Modo de trucos
Usen "PASWRD" como nombre en modo lifestyle para habilitar todas la tablas, estacionamientos, vestimentas y skaters.

Tony Hawk's Pro Skater 2

Skaters de Neversoft
En el menú principal, mantengan apretado **Numpad 7** y presionen **Arriba, C, C, V, Derecha, Arriba, B, V**. Si lo hicieron correctamente la rueda girará. Luego vayan al modo "Crear Skater" y escriban como nombre alguno de los miembros del equipo de Neversoft:

Aaron Cammarata	Chris Rausch
Connor Jewett	Darren Thorne
Gary Jesdanun	Jason Uyeda
Joel Jewett	Johnny Ow
Junki Saita	Mick West
Noel Hines	Nolan Nelson
Ralph D'Amato	Ryan McMahon
Scott Pease	Edwin Fong
Jeremy Andersen	Silvio
Aaron Skillman	Hudson
Kage	Nggdynln
Robert Earl	The Pouncer
Chewbacca	CountryGimp

Modo de trucos
Pongan el juego en pausa, luego mantengan apretado **[Numpad 7]** y presionen **[Espacio](3 veces), C, V, [Arriba], [Abajo], [Izq.], [Arriba], C, V, [Espacio], V, B, [Espacio], V, B.** Si lo hicieron correctamente la pantalla de pausa se sacudirá. Luego, seleccionen la opción "**End Run**" del menú de pausa. Todos los cheats, niveles, secuencias FMV, McSqueeb, Officer Dick, y Spider-Man estarán habilitados.
Medidor especial siempre a full
Pongan el juego en pause, luego mantengan apretado [Numpad 7] y presionen [Espacio], V, B(2), [Arriba], [Izq.], V, C para tener el medidor a full todo el tiempo. Si lo hicieron correctamente la pantalla de pausa se sacudirá. Alternativamente, completen el juego realizando todos los objetivos de cada nivel en modo "career", cinco veces.

Estadísticas a full
Pongan el juego en pause, luego mantengan apretado [Numpad 7] y presionen [Espacio], V, B, C, V, [Arriba], [Abajo] para subir tus Stats a 10. Si lo hicieron correctamente la pantalla de pausa se sacudirá. Alternativamente, completen el juego realizando todos los objetivos de cada nivel en modo "career", seis veces.

Modo Turbo
Pongan el juego en pause, luego mantengan apretado [Numpad 7] y presionen [Abajo], C, V, [Derecha], [Arriba], B, [Abajo], C, V, [Derecha], [Arriba], B para incrementar la velocidad del juego en un 25%. Si lo hicieron correctamente la pantalla de pausa se sacudirá.

Modo Sangriento
Pongan el juego en pause, luego mantengan apretado [Numpad 7] y presionen [Derecha], [Arriba], C, V para poner este modo o apagarlo. Si lo hicieron correctamente la pantalla de pausa se sacudirá.

Modo cabezones
Pongan el juego en pause, luego mantengan apretado [Numpad 7] y presionen C, B, [Arriba], [Izq.](2), C, [Derecha], [Arriba], [Izq.]. Si lo hicieron correctamente la pantalla de pausa se sacudirá. Alternativamente, completen el juego logrando todos los objetivos en el modo "career" 10 veces.

Skater gordo
Pongan el juego en pause, luego mantengan apretado [Numpad 7] y presionen [Espacio](4), [Izq.], [Espacio](4), [Izq.], [Espacio](4), [Izq.] para hacer engordar a tu skater. Si lo hicieron correctamente la pantalla de pause se sacudirá. Nota: Pueden repetir este código para hacerlo cada vez más gordo.

Skater flaco
Pongan el juego en pause, luego mantengan apretado [Numpad 7] y presionen [Espacio](4), C, [Espacio](4), C, [Espacio](4), C para hacer tu skater más flaco. Si lo hicieron correctamente la pantalla de pausa se sacudirá. Nota: Pueden repetir este código para hacerlo cada vez más flaco.

Modo chicos
Completen el juego logrando todos los objetivos de los niveles en modo "career" 3 veces.

Balance perfecto
Completen el juego logrando todos los objetivos de los niveles en modo "career" 4 veces.

Modo Wireframe
Completen el juego logrando todos los objetivos de los niveles en modo "career" 8 veces.

Física de la luna (baja gravedad)
Completen el juego logrando todos los objetivos de los niveles en modo "career" 13 veces.

Jugar como Spiderman
Completen el juego logrando todos los objetivos de los niveles en modo "career" con un skater que hayan creado.

Jugar como el Oficial Dick
Completen el juego logrando todos los objetivos de los niveles en modo "career".

Nivel Hawaii
Ganen tres medallas de oro con todos los personajes.

Nivel Skate Heaven
Completen el juego logrando todos los objetivos de los niveles en modo "career" con todos los personjes originales, Officer Dick, Spider-Man, y un personaje creado por ustedes.

Movimientos Especiales
Todos estos movimientos se pueden realizar cuando el medidor de tu personaje parpadea en amarillo:

Andrew Reynolds
Nosegrab Tailslide
Presionen Arriba, Abajo, Grind.
Triple Heelflip
Presionen Arriba, Derecha, Kickflip.
Hardflip Late Flip
Presionen Arriba, Abajo, Kickflip.

Bob Burnquist
Rocket Tailslide
Presionen Arriba, Abajo, Grind.
One Foot Smith
Presionen Derecha, Abajo, Grind.
Racket Air
Presionen Izq., Abajo, Grab.

Bucky Lasek
The Big Hitter
Presionen Izq., Abajo, Grind.
One Foot Japan
Presionen Arriba, Derecha, Grab.
Fingerflip Airwalk
Presionen Izq., Derecha, Grab.

Chad Muska
Mute Backflip
Presionen Arriba, Abajo, Grab.
Hurricane
Presionen Abajo, Derecha, Grind.
Muska Nose Man
Presionen Derecha, Arriba, Grab.

Elissa Steamer
Madonna Tailslide
Presionen Arriba, Izq., Grind.
Hospital Flip
Presionen Izq., Derecha, Kickflip.
Indy Backflip
Presionen Arriba, Abajo, Grab.

Erik Koston
The Fandangle
Presionen Derecha, Abajo, Grind.
Indy Frontflip
Presionen Abajo, Arriba, Grab.
Pizza Guy
Presionen Abajo, Izq., Grab.

Geoff Rowley
Rowley Darkslide
Presionen Izq., Derecha, Grind.
Double Hardflip
Presionen Derecha, Abajo, Kickflip.
Half Flip Casper
Presionen Derecha, Izq., Kickflip.

Jamie Thomas
Beni F-Flip Crooks
Presionen Abajo, Arriba, Grind.
Laser Flip
Presionen Abajo, Derecha, Kickflip.
One Foot Nose Manual
Presionen Izq., Arriba, Grab.

Kareem Campbell
Ghetto Bird
Presionen Abajo, Arriba, Kickflip.
Nosegrind to Pivot
Presionen Abajo, Arriba, Grind.
Casper
Presionen Izq., Abajo, Grab.

McSqueeb (80's Tony Hawk)
Pogo Air
Presionen Arriba, Abajo, Kickflip.
Layback Grind
Presionen Arriba, Abajo, Grind.

Officer Dick
Assume the Position
Presionen Izq., Abajo, Grab.
Lazy A. Grind
Presionen Abajo, Arriba, Grind.
Salute!!!
Presionen Izq., Derecha, Grab.

Private Carrera
55 Ho Slide
Presionen Izq., Derecha, Grind.
Double Splits
Presionen Derecha, Izq., Grab.
Ho-Ho Handplant
Presionen Arriba, Abajo, Grind.

Rodney Mullen
Nollieflip Underflip
Presionen Abajo, Izq., Kickflip.
Casper to 360 Flip
Presionen Abajo, Derecha, Grab.
Heelflip Darkslide
Presionen Derecha, Izq., Grind.

Rune Glifberg
One Foot Bluntslide
Presionen Izq., Arriba, Grind.
Kickflip One Foot Tailslide
Presionen Izq., Abajo, Kickflip.
Christ Air
Presionen Izq., Derecha, Grab.

Spider-Man
Spidey Grind
Presionen Izq., Derecha, Grind.
Spidey Flip
Presionen Arriba, Abajo, Grab.
Spidey Varial (Does Whatever a Spider Can)
Presionen Izq., Derecha, Kickflip.

Steve Caballero
Hang Ten
Presionen Derecha, Arriba, Grind.
Triple Kickflip
Presionen Arriba, Izq., Kickflip.
FS 540
Presionen Derecha, Izq., Grab.

Tony Hawk
Overturn
Presionen Abajo, Izq., Grind.
Sacktap
Presionen Arriba, Abajo, Grab.
The 900
Presionen Derecha, Abajo, Grab.

CORREO

EL LUGAR IDEAL PARA QUE LOS LECTORES EXPRESEN SUS OPINIONES

LA CARTA DEL MES

No existen pero...

Loading game. Les escribo para hacerles una confesión... Hace tiempo alguien preguntó: ¿Dónde están las mujeres que se interesan por los juegos? Bueno, ahora yo les respondo: ¡Escondidas! Voy a contarles mi historia con la esperanza de que otras puedan identificarse conmigo y recibir el mensaje. Tal vez si me dejo ver, ellas salgan de sus oscuros escondites femeninos donde visten de remerita verde, shorts, botitas de alpinista y se animen a mostrarse frente a aquellos jóvenes inexpertos que tan autoeróticamente pasan las horas jugando frente a la PC. Tengo una doble vida, por lo que voy a describirles algunas de las máscaras que me habitan. :-) De día, soy una chica tranquila, con una profesión, un trabajo, dedicada en extremo al buen gusto y la discreción... Me levanto todos los días, maquillaje, zapatitos de taco, pollerita, saquito, maletín o carpeta con libros y me voy para el trabajo con un look intelectual... mejor no entro en detalles sobre mi carrera a ver si algún compañero me descubre y empieza a mirarme con ojos sospechosos. Hasta aquí todo bien, nadie que me conozca se atrevería a decir: ¡Esta chica es una esquizofrénica! o ¡Mirá a la loca de fulanita, se hace la mosquita muerta y no tiene más que estrategias para matar en su cabeza!, o ¡Sueña permanentemente con ese "rifle de caño recortado" habitante de tantas fantasías y ni que hablar de partir tipos con esa maravillosa cierra eléctrica de antaño!

Al contrario, todos dicen: Mirá esta chica que rica, modosita, comprensiva y bien intencionada... Ja. La metamorfosis comienza a eso de las seis de la tarde con una especie de tensión acuciante a la que le corresponde una sensación de presión en el estómago que se va extendiendo gradualmente al bombeante corazón y culmina en un ardiente deseo de sangre renderizada que no se calma hasta que inicio mi sesión diaria con algún First Person Shooter. Las luces apagadas y los sonidos siniestros, incestuosos, son los habitantes permanentes de mis noches, donde el monitor se alimenta de tu imagen, la pantalla te chupa como el vacío de una aspiradora y no te deja salir de ese estado de fascinación donde sos vos el capturado por el juego y no al revés. Momentos adictivos si los hay, en que te dormís pensando cómo usar el mejor hechizo en tu diabólico RPG o como agarrarte del marco para volver del otro lado y regresar al trabajo al otro día. Instantes que habitualmente sólo se cortan con algún ring... ring... ring... ¿Hola? Hola nena, soy tu mamá, ¿qué hacías? (Estaba asesinando dinosaurios asquerosamente, mamá...) Nada, estudiaba.... ¿necesitás algo?... o sino, pausa... ¿Hola, linda, cómo estás? Todo bien, corazón... (ahora con un perrito con seis extremidades y un montón de municiones), miraba tele y pensaba en vos. Estoy en la puerta. Save game. :-) De más está decir que en cuanto a la tan mentada rivalidad sobre el rey o el príncipe de los arcades 3D... obvio me refiero a Quake III Arena o a Unreal Tournament, vieja disputa si las hay, como aquella de los Montesco y los Capuleto... mi posición femenina al respecto es que si bien no se puede servir a dos amos, se puede hacer que ambos trabajen para nuestro capricho, y si se puede jugar a dos puntas con un hombre, ¿por qué no hacerlo con un juego? El único cuidado que hay que tener es decirles "amorcito" a los dos y no llamarlos por el nombre a ver si te confundís. Sospecho que esto no debería pasar de ser sólo una misiva, por lo que me despido de Uds. por ahora y regreso a agazaparme a mi escondite. Las mujeres que gustan de los juegos de PC no existen... pero que las hay... las hay... "Are you sure you wanna quit?" Y.

Dark Eurídice
dark_euridice@yahoo.com

Hola, aquí otra vez Durgan en los controles. Me toca responder el correo porque Martín fue a la peluquería... no, mentira. Porque Martín tuvo que viajar al exterior, quién sabe a qué. Como ya contesté el correo una vez, y algunos se enojaron porque fui malo y me reí muhahaha muchas veces, ahora prometí portarme todo lo bien que pueda. ¡Así que allá vamos! Por favor, abróchense los cinturones.

¡Yo sabía, yo sabía que estaban escondidas! ¡Pobres de nosotros, jóvenes inexpertos autoeróticos con rifle de caño recortado! ¿Así que "si se puede jugar a dos puntas con un hombre, por qué no hacerlo con un juego"? Muy bonito, ¿eh? Lindo ejemplo.

Muchachos, escríbanle a esta Reina de la Oscuridad, a ver si se anima a salir de las sombras... o mejor, no, no le escriban. De mujeres así, uno siempre termina enamorado. Además, todos sabemos que no existen. (suspiro)

Harto de las remakes

Amigos de Xtreme PC, temo a lo que está sucediendo. Es una invasión. Es una plaga terrible y devastadora, el terror de todos. Pero no se trata de los rusos, como en Red Alert, no. Tampoco de extraterrestres como en The War of the Worlds. No se trata de seres primordiales de épocas pasadas como en Call of Cthulhu. Ni siquiera son los orcos de la serie Warcraft. Nooo. Es algo mucho peor. Algo que amenaza con acabar con todo lo que los verdaderos fanáticos de los juegos de computadora amamos. Y ese todo es... la originalidad. La amenaza: las remakes y conversiones de juegos clásicos. Un claro ejemplo es Emperor: The Battle for Dune, que trata de lograr despertar en los fanáticos del viejo Dune los mismos sentimientos que despertaron sus predecesores, pero lo único que hacen es agregarle unos gráficos nuevos (claro que son espectaculares y todo) pero copian nuevamente la misma idea que ya han usado en tres ocasiones, la historia sólo sufre unos pocos retoques y ya creen que pueden vendernos un juego sólo porque los anteriores tuvieron éxito. Y esto, que es lo peor, lo hacen sólo por el dinero que llenará sus ya abultados bolsillos. Esto se repite una y otra vez en la industria de los juegos. Está bien, en unos casos (Battlezone, Alone in the Dark) fue un acierto, pero esto no puede seguir así para siempre, tienen que atreverse alguna vez a crear algo novedoso, alguna historia desconocida y atrapante, un juego único y especial. Porque de seguir esta tendencia sería mejor que no saquen más juegos y se dediquen únicamente a crear mapas y ampliaciones para los ya existentes, no hacernos gastar nuestros pocos centavos logrados a través de esfuerzo y sufrimiento en juegos que terminan desilusionándonos por su falta de novedad. Y no hay empresa que no haya abusado de algún juego con éxito: Eidos con Tomb Raider, que me parece es la mayor exageración que existe en este tema, Blizzard con Warcraft, Westwood con Command and Conquer, EA con Need for Speed y FIFA, y así podría enumerar miles de

juegos más. Espero que las empresas tomen conciencia de esto y comiencen a hacer trabajar a sus escritores por lo menos una vez en su vida para que ideen algo nuevo, aunque no sea la mejor historia del mundo, pero por lo menos sea original. Me parece que ustedes coincidirán con mi opinión y apoyarán mi propuesta de que las empresas deben empezar a preocuparse un poco más.

Me despido.

¡Despegamos! Es cierto que las compañías deberían poner más creatividad en lo que hacen. Pero fijate que también, cuando un juego es exitoso y prende en la gente, está piola poder tener una continuación. Pongamos a Diablo como ejemplo. Si el juego te sacó el bocho la primera vez, ¿no te daría ganas de ponerle la garra encima a una versión con nuevos niveles y gráficos mejores? Con esto te quiero decir que no siempre es malo que las compañías hagan secuelas de sus éxitos. Eso pasa con Tomb Raider. Aunque a muchos les parezca un afano de Eidos, cada nueva versión se vende como pan caliente. A mucha gente le gusta a morir, y siempre pide más Lara... Claro que tampoco es asunto de exagerar. A continuación, un cielo radiante.

Una luz al final del túnel

Hola, amigos de Xtreme PC:

¡Excelente la revista, los CD´s y la página web! Los felicito. Ahora bien, todos sabemos que los encuentros en Internet son muy emocionantes y adrenalínicos, pero yo ya estoy cansado de los juegos que salen únicamente para jugar multiplayer, porque no cuento con una conexión tan veloz como para disfrutarlos y sólo lo puedo hacer en un local donde haya una LAN y pagar por ello (aviso que en Rosario casi no existen estos lugares).

Ya sé que para los desarrolladores es más fácil hacer un juego para jugar únicamente por Internet, pero los que no podemos hacerlo no podemos disfrutar de ese título o esos Add-Ons (que últimamente salen sólo para jugar en red, como Counter-Strike); en cuanto a los Bots, termina siendo muy aburrido enfrentarse con estos. Estoy viendo una luz al final del túnel con Return to Castle Wolfestein, Doom III, y también ahora Unreal 2. Estos sí van a ser títulos fantásticos que se vienen con todo. ¡Espero que se sigan creando estos juegos con ambas modalidades Single y Multiplayer!

Pablo Iza
Pablo151@hotmail.com

Carmack estaba seguro de lo que hacía cuando anunció que Quake III Arena no incorporaría ninguna forma de single player. Ahora no debe estar tan convencido, sobre todo con la macana que se mandó al confiarse en que Unreal Tournament no lograría superarlo (recordemos que en el resto del mundo, UT ganó la preferencia del público gracias a sus diversos modos de juego). Así que, afortunadamente, nos aproximamos a una nueva era donde los juegos incorporarán single player y una muy buena IA, y también varias formas de multiplayer. ¡Lo mejor de ambos mundos! Uh, zona de turbulencias a la vista.

FIFA hasta la muerte

Hola, ¿cómo va?, espero que bien porque cualquier cosa o individuo que interfiera con la inspiración de mis escritores preferidos tendrá que vérselas conmigo (jajaja). Les cuento que me llamo Darío, tengo 16 años y soy fanático de todo lo que diga PC (salvo por ciertas 3 letras que detesto: MSN), si es argentino mejor aun. Es mi primer carta al correo así que déjenme acostumbrar. Bueno, ante todo las felicitaciones y no voy a ser como los demás lectores (muy buena la revista, sigan así...). No tiene nada de malo, solo que odio la rutina. En primer lugar los felicito por el nuevo diseño que me encantó, en segundo lugar pero más importante aun los felicito por la evolución que tuvieron, cosa que seguro no fue fácil, por último les doy mis felicitaciones por las 37 misiones cumplidas con éxito hasta el momento (sigan así).

Bueno, vamos al grano... acabo de comprarme FIFA 2001 y la verdad es que no sabía si mirar el partido que daban en mi monitor o el que estaban pasando en la tele, son iguales (salvo por los disturbios en las hinchadas claro, cosa que repudio), no hay diferencia entre lo que hacían los jugadores de Vélez y los que estaban atrapados en mi monitor (claro que mi equipo ganó). Todo este relato viene a que la saga FIFA ya no es la misma, ya no es el arcade que solía ser (vamos todavía), ahora los jugadores, los árbitros, los jueces de línea, los directores técnicos y jugadores del banco de suplentes, etc., etc., etc, todos actúan como en la realidad, como si no se tratara de un juego (¿será un juego?); el nombre original debería ser FIFA SOCCER SIMULATION.

Les doy mi opinión... ya tendrían que estar comprándolo, dejen de pagar las cuotas del auto, la comida para el perro, hasta su comida pero cómprenlo (aclaración: dejen de comprar todo menos la Xtreme PC), la verdad el juego no tiene ni una falla (salvo el dinero que nos sale comprarlo y las horas de sueño que perderemos). Bueno, me voy despidiendo y les dejo una pregunta: En el número donde hicieron el review de Need for Speed Porsche ustedes dijeron que según Electronic Arts, el juegos contaría con 700 repuestos originales de los mismos coches para que juguemos a ser al mecánico... el problema es que no hay ni uno, sí, ni un sólo repuesto. Bueno, me despido, y hasta la próxima misión... Soldado Selected, cambio y fuera.

PD: Estoy interesado en formar una comunidad FIFA, interesados manden mails.

Dario - Selected
jde02@hotmail.com

Esta vez parece que nuestro experto en deportes no quedó muy feliz luego de pasarse dos días encerrado con FIFA 2001. Para él, los cambios no fueron suficientes como para alcanzar la preciada barrera de los 90%, y FIFA sigue siendo un arcade -excelente, claro- con muy poco de simulación y muchos aditamentos gráficos. ¿Qué opinan los demás?

Somos todos enfermitos

Mi nombre es Borys, tengo 22 años y se puede decir que como tantos otros soy lo que se dice un enfermo de la PC. En el número 37 salió en el correo de lectores una carta donde Gastón de 25 años hacía hincapié en lo que le producía un buen juego y bardeaba otros como los de carreras y esas cosas.

Bueno, vengo jugando desde que tengo memoria y la verdad que muy pocos juegos me han podido dar emociones. PERO HABLO DE EMOCIONES, no vamos al hecho de "qué bueno que está ser un vampiro, o que grosso cuando le decís a tus tropas ATAQUEN y ves como se mueven". Hoy en día, en mi opinión, son pocos los juegos que me hacen vibrar, que me sacan de la realidad y alteran mi personalidad. ¿A que me refiero con esto ? Es muy simple, si bien como dice Gastón, aquél que haya jugado a Diablo II más de una vez debió haber sentido miedo; de hecho, yo me sacaba el casco y las armas y me paraba en las puertas de Luthem Golem o en los puertos y cuando se largaba a llover , me imaginaba mi cara mojada por la lluvia, pensando "cuánta destrucción, cuántas muertes sin sentido" o como con Half-Life, meterte en el PJ y odiar al tipo de corbata, sentir verdadera pena por los médicos que sin ser su culpa caían bajo un horrible destino. ¡VAMOS, QUIÉN NO SE AGACHÓ Y BAJÓ EL MOUSE COMO SI BAJARA LA CABEZA PARA DECIR UNA ORACION! Yo creo que esas cosas, si el juego lo vale, le dan más ambientación y hacen que pasemos momentos inolvidables. Pero bien, ¿qué pasa cuando la "locura sana es compartida"? A veces leo que muchos dicen" dejé el juego porque mi novia me mataba, gracias a Dios lo terminé porque mi novia se me iba con un cartero, etc., etc.".

A veces la gente no entiende por qué pasamos horas y horas pegados al monitor quemándonos los ojos, hasta que se lo demostramos. Cuando me tocó la época de Starlancer llegué a ser un gran comandante, y yo le decía a mi novia que no podía verla a la noche porque me necesitaban para volar una misión (obvio, ella estaba en la tierra y yo en el espacio), y ella a todo esto me salía con "bueno, cuidate, tratá de que no te pase nada allá arriba y derribalos a todos" (aclaro que

laburo de noche, lo cual ayudaba a que mi novia me siguiera la corriente). O, cuando tenía franco, en el viaje hacia la casa de ella pensaba mirando al cielo "mi lugar está allá arriba con ellos y no acá en la Tierra" (supuestamente había viajado en un transporte hasta la Tierra en mis días libres), y cuando llegué me abrazó y me dijo "temía que no llegaras" o cuando estábamos en un momento de relax, le comenté que al día siguiente tenía que volver porque tenía que volar una misión importante en la cual teníamos que destruir unos cargueros y esas cosas, a lo cual ella me dijo: "tomá esta foto para que pongas en el panel de tu Reapper". ¡ESO ES ENFERMO, SEÑORES! y que mejor si las personas que nos quieren nos apoyan lindo en nuestra enfermedad. :)

Pero bueno, a lo que voy es que ella no entendía el por qué de pasar horas y horas con Diablo 2 hasta que lo jugó (porque le dije "¡TOMÁ! y fijate el por qué de mi ceguera temporal"), lo jugó y se volvió tan enfermita como yo, y no podía despegarse de la PC. O cuántas veces me dijo "acostate a dormir un rato", ¡y al rato se levantaba para ponerse con Diablo! (y eso que ella nunca juega con la PC, la usa para chatear nada más). Lo mismo pasó con Starlancer. Pero aún así creo que no hay que criticar a otros juegos como los simuladores. Diablo es un RPG y me babee, Starlancer es un arcade y me babee más, entonces, ¿por qué no puedo babearme con un F1 o uno de motos? En mi opinión, porque no me gustan ese tipo de juegos, ¡pero no digo que si me engancho con uno no me crea TOM CRUISE en DIAS DE TRUENOS!

Yo creo que si un juego está bueno y el que lo juega le llega al alma, por así decirlo, cualquier juego nos puede dar una de esas emociones, así que si vos, Gastón, levantaste la mano en la calle invocando a un Golem, yo miré al cielo y vi cómo pasaban los Reapers, lanzando humo y saludándome. Y no por eso soy o somos unos boludos que no sabemos identificar un buen juego. Como vos decís, hay gustos y gustos. O sea, no sos el único loquito que por ahí anda levantando muertos y otras yerbas, y el hecho de que yo no haga lo mismo no quiere decir que Diablo no me haya gustado (además te lo dice un necromancer de nivel 22, pero de juego de rol de mesa, por si sabes de lo que hablo).

¡Y en cuanto a ustedes, gente de XTREME PC, vamos! ¿A Gaston se le pasó la mano por hacer eso en la calle? ¿Ustedes, que están re enfermitos del rol y la PC, nunca hicieron una cosa así en la calle? ¿QUIÉN NO LA HIZO SI JUGÓ ALGUNA VEZ ROL?

Así que ya saben, si el juego está realmente bueno y a nosotros nos gusta, podemos hacer cosas como la de Diablo o peor.

Bueno, la revista está muy buena, lo saben, así que vamos a obviar esa parte.

Saludos,

Borys de Ebe
Saint_Borys@yahoo.com

No, no, no, Borys. Los juegos son simplemente juegos, y por más que nos gusten o nos desvelen, nunca deben salir del terreno fantástico. A menos que sea para hacer una broma. Ya tuvimos suficientes dramas con aquellos que pierden el control. Cada cosa en su lugar, ¿no es mejor así?

Nosotros en la redacción nos jugamos todo, y todo el tiempo, pero no por eso ponemos a los juegos por delante de, digamos, una buena salida con nuestros amigos. Menos si están todo el tiempo preguntándonos qué estamos haciendo con las manos, y todavía peor si el Golem aparece en medio de una cerveceada.

No somos todos enfermitos

Con respecto a los juegos de PC mucho no puedo hablar, porque a pesar de que tengo un PII de 400MHz me falta una buena aceleradora y llegar a los 64MB de RAM, pero he visto juegos como UNREAL, QUAKE, LOS SIMS y creo que este tipo Nippur se fue de tema, no puede comparar juegos tan distintos, es como si les dijéramos que comparen un juego de pelea con una aventura gráfica o uno de carreras, imposible; son rubros muy diferentes entre sí, además eso de hacer los gestos del nigromante me parece que se fue de tema, ya es una exageración.

Yo, que me desvivo por jugar los juegos de rol, que soy capaz de llorar cuando estoy más de dos horas tratando de pasar una parte y no puedo, nunca voy a llegar al punto de (por ej.) hacer los gestos para tratar de invocar a TERRA (Legend of Legaia), ya se fue de tema, admito que somos fanáticos, que nos desvivimos por degustar los juegos que nos presentan a cada rato estas empresas tan geniales a las que les guardamos un lugar especial en nuestro corazón.

Aparte, la parte en la que dijo: "Así que ya saben (...), CÓMPRENSE UNA CONSOLA", desmerece los juegos de consola, es más, las consolas suelen presentar algunas veces juegos mejores que los de PC, pero como digo siempre son rubros diferentes; los juegos de consola son diferentes a los de PC, es como si tuvieran otra puesta en escena.

Además se piensa que es el único que disfruta los juegos como estos realmente se merecen, está equivocado, somos muchos los que jugamos los juegos una y otra vez, aunque ya les hayamos ganado.

En síntesis, me parece que no tiene derecho a criticar los juegos y menos a nosotros, desmereciéndonos por los juegos que jugamos, además no se merece decir que los juegos de verdad sólo los tienen las computadoras. OK!, admito que es su opinión y la respeto, pero eso no le da derecho a desmerecernos así.

Gracias por escucharme. En caso de que publiquen mi carta, por favor pongan mi dirección de e-mail: geralv@gratis1.com.ar y si este tal "Nippur de Lagash" tiene algo que decirme, que me escriba y lo discutimos. Gracias.

Atentamente,
Germán Alvarez

El amigo Nippur anda haciendo gestos para invocar Golems y esas cosas, pero creo que no se trata de una exageración, sino más bien de una forma de demostrar pasión por algo, en este caso un buen juego de PC. Hay gente apasionada y gente indiferente; lo que nunca hay que hacer, repito, es confundir la realidad.

En cuanto a los juegos de consolas, son tan buenos como los de PC, sólo que distintos. Al menos, así fue hasta ahora; con las consolas de última generación la frontera empieza a borronearse. ¿Sabían acaso lo bueno que está Quake III Arena para Dreamcast? Si sienten curiosidad, en Next Level de este mes tienen un informe de 3 páginas sobre la llegada del monstruo rojo al mundo de las consolas (no es mi intención hacer un chivo, pero... ¡no se pierdan Next Level de diciembre!). Y así como Q3A, otros lo van a seguir; por ejemplo Half-Life, Emperor: Battle for Dune y otros. A la inversa, ya hemos visto auténticos clásicos consoleros llegar a nuestro mundo, por ejemplo Final Fantasy y Metal Gear Solid.

Cuando un juego es bueno, es bueno sin importar en qué plataforma existe. ¿No lo creen así?

Pónganse los pantalones

¿Qué tal, gente?

Primero que nada quiero felicitarlos por los tres años de publicación, y por todos los cambios que mes a mes le hacen a la revista para hacerla más interesante y entretenida. Segundo, les cuento que me encanta la idea de que la revista ahora traiga dos CD´s, y también decirles que la demo de Monkey Island 4 está bárbara, espero con ansias el juego completo. Ahora, pido disculpas si ya se tocó el tema (sepan entender que la revista la compro todos los meses desde el Nº 29, antes de eso la compraba a veces), pero me di cuenta de que hay, últimamente, un ataque injustificado a las consolas. Paso a explicarme: yo soy jugador de consolas, así como de PC, por consiguiente creo que la PC y las consolas pueden vivir pacíficamente entre ellas, incluso interactuar en un futuro no muy lejano.

Pero hay otros que creen que hay una guerra entre las consolas y la PC, por ver cuál es mejor para jugar. Acepto que las consolas pueden ser menores que una PC, pero unas tienen algo que las otras no tienen y viceversa. Me doy cuenta que muchos lectores, cuando escriben sobre las consolas, lo hacen

despectivamente (el caso más cercano es el de una carta del mes pasado, que dice que la PC está hecha para JUEGOS DE VERDAD, como diciendo CONSOLAS=JUEGOS PEDORROS), cuando no es así, ya que las consolas también nos han dado buenos momentos. Creo que hay que verles los pro y los contra: Está bien, la PC tiene un hardware de la puta madre y eso se transforma en JUEGAZOS, pero hay que darse cuenta (y espero que no me digan que no, porque cualquiera se da cuenta) que luego de unos pocos meses, el hardware que uno tiene no sirve más, y salen nuevos juegos con el nuevo hardware y uno tiene que desembolsar unos cuántos pesos cada una determinada cantidad de tiempo. PRO: muy buenos juegos (q´ es lo más importante). CONTRA: es cara, ya que hay que renovarla cada dos por tres. Las consolas también son caras, ya que la DREAMCAST sale alrededor de 400 pesos, pero uno saca esa plata de una, y después por unos años no te preocupás. Además, últimamente las consolas están llegando a tener el poder de una PC. PRO: también muy buenos juegos. CONTRA: los juegos usualmente salen caros, cosa que en la PC no pasa.

En conclusión, creo que la PC y las consolas tienen mucho potencial para vivir juntas. Espero haber sido claro. OTROTEEEEMAA: en realidad son varios que suelen molestarme mucho. Uno de los que más me joden son aquellos que dicen "¡me dicen traumadito por jugar con la computadora! Dicen que ya estoy grandecito! BUA! BUA!" Loco, por una vez pónganse los pantalones (las polleras en el caso femenino) y defiendan sus gustos. Tengo 19 años y no me molesta decir que me encantan los videojuegos, y defiendo mi posición cada vez que aquellos que no conocen del tema me dicen algo. Ya ni siquiera me acuerdo de cuando fue la última vez que me dijeron eso, pero me acuerdo que si me decían algo, yo se los discutía, y siempre ganaba).

Otro tema es aquellos que se llaman fanáticos de los videojuegos. ¿De verdad creen que estar toda la noche pensando en la cama cómo pasar un nivel o ir caminando por la calle haciendo los gestos de un nigromante invocando a un Golem es ser fanático? ¡No me quiero ni imaginar lo que hacen los "FANÁTICOS" de Half-Life o de Need for Speed! Creo que el fanatismo existe (yo me considero fanático de Buffy La Cazavampiros) pero no hay que confundirlo con obsesión. Si vas con tu novia por la calle, por una vez desenchufate de la compu y pasá un buen rato en la vida real.

Bueno, me voy despidiendo, y diciendo que solo di mi opinión y que sé que hay gente que piensa lo contrario (sino sería un mundo demasiado aburrido).

Saludos,
Augusto de Barrio

Gracias, muchas gracias. Parece que la tormenta se despeja y tenemos un vuelo tranquilo. Nos alegra mucho que te gusten la revista, los CD´s y nuestro site en Datafull.com. Te cuento que seguimos laburando a lo loco para mejorar todavía más lo que cada mes les traemos. Estaría piola que nos cuenten lo que opinan y sigan enviándonos sus sugerencias.

Bueno, pista a la vista. ¡Vamos descendiendo! Pónganse los cinturones otra vez.

Mundo xtreminiano

Hola, genios de Xtreme PC: Ya hace mucho que compro la revista y solo escribí dos cartas, contando ésta. Si me pusiera a escribir todo lo que tengo que escribir me tendrían que dedicar toda la sección de correo para mí. Bueno, me quiero referir a las personas que escriben y me encanta ver la versatilidad de lectores que forman este mundo que hoy puedo llamar xtreminianos, o algo parecido. Ya que hay muchos tipos de lectores, todos los rubros ya han plasmado su inquietud, han pasado los fanas de los aviones, de los FPS, de los RTS, los calabozos, aventuras gráficas, rol, y no se cuántos géneros y sub géneros más.

Realmente los felicito a ustedes y a ellos por formar lo que alguna vez creí imposible ver: Hacer que casi todos los argentinos nos agrupemos a leer una sola revista, que encima es de acá. Los felicito en verdad, han logrado lo que muchos no pudieron.

Tengo que responderles a muchos lectores que comentan algo sobre el género a que son adeptos, algunos comentan sobre su género de forma impecablemente, pero cuando se refieren a otro género no hablan dulzuras sobre ellos, lo peor es que refieren que les gusta los juegos o que son fanas de los juegos. Me gustaría que no opinen de un género que no han practicado o que no les haya agradado.

El motivo real es que aún hay gente que no tiene un género definido y se pierde verdaderas joyas de la computación. He sido fana de muchos géneros durante mi vida, pero aprendí a apreciarlos a todos, soy adepto a los aviones, helicópteros, RTS (tanto de general como comando), FPS (aguante Doom y Wölfenstein), aventuras gráficas (Maniac Mansion), rol (no me puedo acordar el juego que me hizo amar este género), juegos como el de Lara (no sé realmente dónde meterla), y muchos más.

Me alegra ver cómo están cambiando lo gustos de muchos fanáticos de los juegos. Me acuerdo que el primer ganador de los Premios Xtreme según los lectores fue Commandos, un RTS, y para la redacción fue Half-Life; el ganador del siguiente concurso, por decirlo así, fue Hidden & Dangerous para la redacción y Quake III Arena para los lectores. Y hoy en día se vienen ya los FPS contra otras personas.

Esto me parece que nos plantea lo siguiente: antes la dificultad que nos planteaba Commandos alucinó a los lectores, pero ya tenía esa dificultad Half-Life, luego H&D tenía lo genial del 3D pero la dificultad antes mencionada, en cambio a los lectores les fascinó el entorno 3D y los gráficos, pero hoy día se suma la dificultad de pelear contra alguien vivo y la versatilidad de los FPS con la estrategia y la dificultad de los RTS, es por eso que se está formando un nuevo género, que es el FPS con los objetivos de un RTS y la dificultad de competir contra otra persona. Estoy de acuerdo con quien dijo que la IA está pasando de moda y que dentro de poco va a ser solo la I pero no la A.

Los saludo y hasta luego, sólo espero que mis comentarios no molesten a nadie.

Jorge Fini

Gracias por las felicitaciones, Jorge. Hace tres años, cuando empezamos con XPC, teníamos la esperanza de lograr que lo vos mismo dijiste en tu carta: que nos conozcamos entre todos y seamos amigos que comparten las mismas ganas por los juegos, aunque no siempre opinen igual o prefieran un género u otro, sin vergüenza y para pasarla bien.

Hagámonos problema por otra cosa, y juguemos los juegos en paz.

Aterrizados estamos, muhaha (perdón). Ya sólo me queda desearles unas muy Felices Fiestas. Que la pasen bien, que terminen sanos el Milenio y, como siempre, ¡levantemos esos rockets launchers (nada de petardos de verdad, por favor, que mi perro Bartolo se asusta y los hospitales se llenan de quemados y gente sin ojos ni dedos) y brindemos por un año mejor! Ah, y gracias a todos ustedes por hacer un correo tan lindo. Nos vemos en enero.

COMO COMUNICARSE CON XTREME PC

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos. Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por E-MAIL.
Carta: EDITORIAL POWERPLAY - XTREME PC - Paraguay 2452, 4° "B" (1121) - Capital Federal / E-MAIL: xtremepc@ciudad.com.ar
La ganadora de la Carta del Mes puede pasar a retirar su premio por la Editorial de Lunes a Viernes de 11 a 18 horas.

números atrasados

SOLO PARA EL INTERIOR DEL PAIS

XTREME PC TE BRINDA EN CADA NUMERO LAS MEJORES PREVIEWS, REVIEWS Y NOTAS ESPECIALES, ADEMAS DE LA MAS COMPLETA COLE-CCION DE TRUCOS Y SOLUCIONES DE LOS MEJORES JUEGOS DE PC. ACORDATE QUE LOS NUMEROS 4 (Feb. 98) Y 6 (Abr. 98) ESTAN AGOTADOS.

NUMERO 1 (Nov. 97): Soluciones: Hexen 2 - Comanche 3 - Trucos: Dungeon Keeper - Heroes of Might & Magic II - Wargods - Carmageddon - Redneck Rampage - Shadow Warrior - MDK - Diablo. / **NUMERO 2 (Dic. 97):** Soluciones: 3 Skulls of the Toltecs - Trucos: Mageslayer - Darklight Conflict - Jedi Knight: Dark Forces 2 - X-Men: Children of the Atom Interstate '76 - Moto Raçer - Carmageddon - Quake II - POD - Helicops - NHL '98 - Age of Empires - Settlers II - Total Annihilation - X-Com III: Apocalypse, etc. / **NUMERO 3 (Ene. 98):** Soluciones: Safecracker - Trucos: F-22 Lighting II - Need for Speed 2 - Postal - Shadows of the Empire - Quake: X-Men - Test Drive 4 - Blood - Men in Black - Twinsen's Oddysey - NBA Live '98 - Gene Wars - Imperium Galactica - M. of Orion 2 - M.A.X. - Theme Hospital - Syndicate Wars - etc. / **NUMERO 5 (Mar. 98):** Soluciones: The Curse of Monkey Island (2da Parte) - Broken Sword: The Smoking Mirror (1ra Parte) - Trucos: Mortal K. Trilogy. / **NUMERO 7 (May. 98):** Trucos: Balls of Steel - Nightmare Creatures - Andretti Racing - Battlezone - Grand Theft Auto - Lego Island - Tomb Raider II - Oddworld: Abe's Oddysee - Street Fighter Zero - SWIV 3D - Incubation - Age of Empires - Myth: The Fallen Lords - Sid Meier's Gettysburg! - Warwind II - Dark Earth - Diablo: Hellfire - Heavy Gear - Wing Commander: Prophecy. / **NUMERO 8 (Jun. 98):** Soluciones: Zork: Grand Inquisitor - Trucos: Streets of SimCity - Death Rally - Crusader: No Remorse - Frogger - Crusader: No Regret Sub Culture - Excalibur 2555 AD - Extreme Assault - Chasm: The Rift - Croc - Worms 2 - Jet Moto - Starcraft - Liberation Day - Uprising - Close Combat II - Constructor - Black Dahlia - Legacy of Kain - Deer Hunter - Comanche 3 - X-Wing vs. Tie Fighter. / **NUMERO 9 (Jul. 98):** Soluciones: LOL: Guardians of Destiny (1ra Parte) - Trucos: Jedi Knight: Mysteries of the Sith - Interstate '76 Arsenal - Tomb Raider II - Turok Sub Culture - Die by the Sword - Rayman Gold - Army Men - Dreams: to Reality - Shadow Master - Last Bronx - Power Boat Racing - Destruction Derby - Descent II - Battlezone - WarBreeds - Command & Conquer: Red Alert - Jane's F-15 - Joint Strike Fighter - Longbow 2 - The Curse of Monkey Island - Triple Play '99 - Deer Hunter. / **NUMERO 10 (Ago. 98):** Soluciones: LOL: Guardians of Destiny (2da Parte) - Trucos: Dark Reign - Total Annihilation - Warcraft II - Fallout - Warbirds 2.01 - Actua Soccer - Trophy Rivers - FIFA: Rumbo a Francia '98 - SimCopter - Die Hard Trilogy - Outwars - Spec Ops - Unreal - Blood. / **NUMERO 11 (Sep. 98):** Soluciones: Commandos: B.E.L. (1ra Parte) - Trucos: Guía con todos los movimientos de Mortal Kombat 4 - Reviews: Heart of Darkness Sanitarium - X-Wing Collector Series y más. / **NUMERO 12 (Oct. 98):** Soluciones: Sanitarium - Commandos: Behind Enemy Lines (2da Parte) - Trucos: Sin - Duke Nukem 3D - Wargames - SWAT 2 - Reviews: PC Calcio 6.0/ PCFútbol 6.0 Extensión 1 - Headrush y muchos más. / **NUMERO 13 (Nov. 98):** Soluciones: Hardwar - Warlords y Commandos: B.E.L. (3ra Parte) - Trucos: Mortal Kombat 4 (más movimientos) - Need for Speed 3 - Rainbow 6 - Reviews: Dune 2000 - Need for Speed III y muchos más. / **NUMERO 14 (Dic. 98):** Soluciones: Commandos: B.E.L. (última parte) - Hopkins FBI y Egipto 1156 A.C. - Trucos: Outwars - Commandos - Triple Play '99 - Incoming - Reviews: Grim Fandango - Shogo: M.A.D. - NFL Blitz y muchos más. / **NUMERO 15 (Ene. 99):** Soluciones: Grim Fandango y X-Files: The Game - Trucos: Half-Life - Tomb Raider III - Blood II - Shogo - SiN - Reviews: FIFA '99 - PCFútbol 6.0: Apertura '98 - Tomb Raider III - SiN y muchos más. / **NUMERO 16 (Feb. 99):** Soluciones: 380 trucos para tu PC y la solución de Quest for Glory V - Reviews: Thief: The Dark Project - Oddworld: Abe's Exoddus y muchos más. / **NUMERO 17 (Mar. 99):** Soluciones: Quest for Glory V: D. Fire y Heart of Darkness - Trucos: Trespasser - Wargasm - Dethkarz / **NUMERO 18 (Abr. 99):** Reviews: Worms Armageddon - T. Drive 5 Soluciones: Beavis & Butthead DO U - Carmageddon - China: Crimen en la Ciudad Prohibida - Trucos: Sim City 3000 - Thief - Turok 2 - Grand Touring - SCARS / **NUMERO 19 (May. 99):** Reviews: X-Wing Alliance - Requiem: Avenging Angel - Fighter Squadron Soluciones: Baldur's Gate (1ra. Parte) - Resident Evil 2 Trucos: Kingpin - Need for Speed III - Army Men 2 - Actua Soccer 3 - Commandos:BTCD / **NUMERO 20 (Jun. 99):** Reviews: StarWars Episode I: TPM y Racer Soluciones: Baldur's Gate (2da. Parte) - Ring Trucos: SWEP1:TPM - South Park - Worms Armageddon / **NUMERO 21 (Jul. 99):** Reviews: Mechwarrior 3 - PCFutbol 7.0 - Alien vs. Predator - Viva Football - EverQuest y muchos más! Soluciones: Black Dahlia Trucos: Racer - Drakkan - Rollcage - Redline - Jeff Gordon - Need for Speed: High Stakes / **NUMERO 22 (Ago. 99):** Reviews: Dungeon Keeper 2 - Descent 3 - Heavy Gear II - Outcast Soluciones: SW:Ep 1 La Amenaza Fantasma (1ra Parte) Trucos: Kingpin - Descent 3 - Heavy Gear II /

Septiembre 1999
NUMERO 23



Reviews: Hidden & Dangerous - Darkstone - Fly! - Roland Garros '99 / Soluciones: SW Ep.1: La Amenaza Fantasma: Segunda Parte Trucos: Mortyr - Dungeon Keeper II - Railroad Tycoon II

Octubre 1999
NUMERO 24



Previews: Warcraft III - Blade - Age of Empires II Diablo II / Reviews: Shadow Man - System Shock 2 - LOK: Soul Reaver Re-Volt - C&C: T. Sun Soluciones: Discworld Noir - H&D (1ra Parte) EverQuest - Trucos

Noviembre 1999
NUMERO 25



Reviews: FIFA 2000 - Homeworld - Driver - Freespace II - Age of Empires II / Soluciones: H&D (2da Parte) - Trucos: Speed Busters - Drakkan - Command & Conquer: Tiberian Sun - Braveheart

Diciembre 1999
NUMERO 26



Previews: Urban Chaos - NFS: Motor City - Quake III Arena / Reviews: NHL 2000 - Wheel of Time - Flight Simulator 2000 Soluciones: Hidden & Dangerous (3ra Parte) - Homeworld - Trucos

Enero 2000
NUMERO 27



Previews: Nox - The Sims - Thief 2: The Metal Age Reviews: Quake III - U. Tournament - Tomb Raider: TLR - SWAT 3 - NBA Live 2000 Además: 7 páginas con más de 270 trucos

Febrero 2000
NUMERO 28



Previews: Baldur's Gate II NFS: Porsche Challenge Reviews: Battlezone 2 - PCFútbol 2000 - PC Atletismo 2000 - Grand Prix 500 / Soluciones: Indiana Jones y L.M.I. (1ra Parte) - Cydonia - Trucos

Marzo 2000
NUMERO 29



Reviews: Los Sims - Championship Manager 3 Earthworm Jim 3D y más Soluciones: Planescape: Torment - Battlezone II - Gabriel Knight 3 - Indiana Jones y L.M.I. (2da parte) Trucos: Alien vs. Predator - Odium - Nox y más!

Abril 2000
NUMERO 30



Previews: Force Commander - Homeworld: Cataclysm - Soluciones: Planescape: Torment - Championship Manager Temp. 99/00 - Fausto: Los Siete Misterios del Alma Trucos: Die Hard Trilogy 2 Test Drive Le Mans y más!

Mayo 2000
NUMERO 31



Reviews: Thief II - NFS: Porsche 2000 - Messiah - Total Soccer 2000 - F1 2000 - Soluciones: Atlantis II - Guía Est. Messiah - Trucos: Rollcage Stage II - Thief 2 - Messiah - Gangsters y más!

Junio 2000
NUMERO 32



Especial: Informe E3 2000, con todos los juegos que se vienen! - Soluciones: Thief 2 - Starlancer y Dracula Resurrection Trucos: Alien vs. Predator Gold - Codename: Eagle - Starlancer y más!

Julio 2000
NUMERO 33



Especial: Informe de los nuevos juegos con el engine de Quake III Arena - Previews: Midtown Madness 2 - Sacrifice - Soluciones: MDK2 - Trucos: Daikatana Counter Strike - Vampire - Independence War y más!

Agosto 2000
NUMERO 34



Especial: Informe saga Monkey Island - Previews: Commandos 2 - Simsville Reviews: Diablo II - Deus Ex - Soluciones: Metal Fatigue y Deus Ex - Trucos: Deus Ex - Flying Heroes - Earth 2150 - Shogun: Total War

Septiembre 2000
NUMERO 35

Especial: Reportaje exclusivo a los creadores del nuevo Alone in the Dark! Reviews: Grand Prix 3 - KISS Psycho Circus - H.M. FAKK 2 y mucho más! Soluciones: Icewind Dale Trucos: Star Trek DS9: The Fallen - H.M. FAKK 2

Octubre 2000
NUMERO 36



Especial: Metal Gear Solid Previews: Quake III Team Arena, Mafia y más! Soluciones: Metal Gear Solid - Homeworld Cataclysm - Trucos: Kiss Psycho Circus - Klingon Honor Guard - Carmageddon TDR 2000

Noviembre 2000
NUMERO 37



Especial: Commandos 2 Previews: Emperor Battle for Dune y más! Soluciones: 1ra Parte de Baldur's Gate II Shadows of Amn Trucos: Metal Gear Solid - Motocross Madness 2 - Crimson Skies - SimCity 3000 Unlimited

COMO CONSEGUIR LOS EJEMPLARES ATRASADOS:

Obtenerlos es muy sencillo, sólo hay que tener en cuenta que estos métodos son válidos únicamente para los que vivan en el interior del país. Para realizar tu pedido sólo tenés que optar por alguna de las siguientes opciones:

A Giro Postal o Telegráfico:

Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados (fijate bien que el costo varía si es un ejemplar con CD o no), indicando en el giro que es para **"Martín Varsano - DNI 21.495.971"**, a la siguiente dirección: "**Casilla de Correo N° 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal**".
Por favor especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y que son de XTREME PC.
A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados.
No tenés que pagar costo adicional por el envío.

B Pedidos Contra Reembolso:

Este es el método ideal si no querés moverte de tu casa para pedir ejemplares atrasados. Lo podés hacer por cualquiera de estas dos formas:

1- Por teléfono, al **(011)4961-8424**. El horario de atención telefónica es de Lunes a Viernes de 12 a 18 horas.
2- Por e-mail, a la siguiente dirección: **ventasxpc@ciudad.com.ar**, indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y que son de XTREME PC.

Estos recargos son unicamente para el método de contra reembolso:

Hasta 4 ejemplares	$3,75 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 8 ejemplares	$6 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 12 ejemplares	$8 (más el costo de la/s revista/s)

El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. Tampoco está incluido el costo de las revistas, que es el siguiente: **$4,90** (números 1 al 18) - **$6,90** (números 19 al 31) y **$7,90** (número 26,33,34 y 35).

En todos los casos es necesario especificar claramente el NOMBRE Y APELLIDO del destinatario, **DIRECCION**, **CODIGO POSTAL**, **TELEFONO**, **CIUDAD** y **PROVINCIA**. IMPORTANTE!: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.


QUAKE
TEAM ARENA
DEMO
Y las demos de:
FIFA 2001
• I´m Going In
• Rune
• Sacrifice
• Zeus: Master of Olympus
• Microsoft Casino
• Screamer 4x4
• Severance: Blade of Darkness
• Warm Up!
Y como siempre, los patches indispensables para tus juegos favoritos!
XTREME PC
ISSN 0329-5222
El presente CD corresponde a la edición Número 38 de XTREME PC y se entrega sin cargo junto al ejemplar. Prohibida su venta por separado.
Para instalar la interface, ejecute el archivo "SETUP.EXE" que se encuentra en la raiz del CD.
CD1
NUMERO 38
XTREME
CD


KIT
HERRAMIENTAS
2000
Actualizá tu PC!
• Los últimos drivers para tu placa de video, sonido, etc!
• DirectX 8.0
• Netscape 6.0
• RealPlayer 8.0
• GetRight 4.3.0
• Internet Explorer 5.5
• ICQ 2000b v4.60
• MSN Messenger 3.5
Y muchísimo más!
XTREME PC
ISSN 0329-5222
El presente CD corresponde a la edición Número 38 de XTREME PC y se entrega sin cargo junto al ejemplar. Prohibida su venta por separado.
Para instalar la interface, ejecute el archivo "SETUP.EXE" que se encuentra en la raíz del CD.
CD2
NUMERO 38
XTREME
CD